Drakar och Demoner

handelsfursten



härskarserien

Handelsfursten

Del Ett av Tre

Handelsfursten är ett äventyr för fyra till åtta mycket erfarna rollpersoner med färdighetsvärden uppemot 90-100 procent. Det är en fördel om spelledaren också har erfarenhet från tidigare äventyr.

Handelsfursten är det första äventyret i en serie på tre som utspelar sig i farvattnen väster om Ereb Altor. De följande två äventyren kommar att publiceras senare under året. Delarna hänger ihop, men kan också spelas var och en för sig.

Andra delen i trilogin kommer att utspela sig på Pandarealias södra öar, Agrea och Materé. Där råkar rollpersonerna i strid med guden Iaos mäktiga prästerskap. Den tredje delen utspelar sig utanför ögruppen. Materialet som följer är avsett för spelledaren. Du som tänker spela en rollperson i äventyret ska sluta läsa nu. Spelledaren läser lämpligen igenom äventyret innan spelet börjar. Tänk igenom hur spelledarpersonerna ska agera och hur miljöerna ska beskrivas. Gör gärna anteckningar och skisser om det hjälper. Studera kartorna medan du läser beskrivningarna till dem. En engagerad spelledare gör ett roligare spel.

Äventyret är indelat i två huvuddelar. I Bakgrund om Pandarealia beskrivs det örike där äventyret utspelar sig. Spelledaren måste ha bakgrunden klar för sig för att kunna gestalta spelledarpersonerna på ett övertygande sätt. Sedan följer äventyret. Först beskrivs handlingen i korthet tillsammans med en tidslinje, där spelledaren ser när och i vilken ordning viktiga händelser infaller. Därefter återberättas handlingen i den tidsföljd den troligen kommer att få. Beskrivningar på platser infogas i handlingen. Sedan kommer kartorna och beskrivningar på de spelledarpersoner som förekommer. När spelledarpersonerna introduceras i handlingen återges ofta vad de säger i en tänkt konversation med rollpersonerna. Det är inte nödvändigtvis tänkt att spelledaren ska läsa upp vad de säger ordagrant. Konversationen är mera ett sätt att beskriva hur spelledarpersonerna uppträder. Använd den som inspiration för egna improvisationer.

Beskrivningarna av platser och händelser ska också fungera som inspiration. De är inte avsedda att läsas högt (även om en osäker spelledare naturligtvis kan göra det). Det var några goda råd.

Ni gör förstås som ni vill. Lycka till.

Konstruktör
Michael Petersén

Redigering
Olle Sahlin

Grafisk Form
Stefan Thulin

Original
Stefan Thulin

Illustrationer
Jakob Krajcik
Christine Ahlenbäck

Kartor
Håkan Ackegård

Produktion
Nils Gulliksson

Repro
Herzogs Repro AB

Tryck
Tryckproduktion AB
Västerås 1990

Bakgrund om Pandarealia

Invånarantal: 60 000
Befolkning: människor 90% dvärgar 10%
Huvudstad: San Éa
Styrelseform: Klanfederation
Export: Silver, koppar, torkad fisk
Import: Spannmål, järn, lyxartiklar
Välstånd: Rikt
Armé: Klankrigare och ett mindre antal legoknektar. Ingen nationell armé.
Religion: Traditionell religion och Den lysande vägen
Övrigt: Ovanlig kombination av klansamhälle och framgångsrik handelsnation

Geografi

Pandariska arkipelagen, eller Pandarealia, består av sju större och ett antal mindre vulkanöar belägna i Västerhavet ungefär 1500 sjömil väster om Mereld. Befolkningen är koncentrerad till huvudön Pandarea med staden San Éa och till staden San Paulo på ön Agriea.

Öarna domineras av svarta vulkanberg med stora fyndigheter av silver och koppar. På de branta bergssluttningarna växer täta lövskogar befolkade av vildsvin och färgsprakande fåglar. Befolkningen är koncentrerad till städerna och gruvorna. De branta och snåriga sluttningarna är olämpliga både för jordbruk och boskapsskötsel i större skala. De försök som har gjorts har resulterat i erosion och markförstöring. Runt San Paulo finns kala hedsluttningar som vittnar om misslyckade jordbruksförsök.

Kimatet är maritimt tempererat med en jämn årstemperatur kring 15 grader och mycket regn.

Havet utanför öarna är rikt på fisk, särskilt tonfisk och olika slags småhaj. Delfiner och tumlare är också vanliga gäster i trakterna.

Pandarea

Den största ön som har gett namn åt hela ögruppen. Pandarea domineras av de svarta vulkanbergen, särskilt den slocknade vulkanen Kabrisi som höjer sig nära 2000 meter över havsytan på den södra delen av ön. Enligt öns urbefolkning febrakerna är vulkanen ett levande väsen som bär inom sig öns själ. När människorna missköter ön får den ett utbrott.

I Capricibukten i väster ligger ögruppens största stad San Éa. Den omges av täta lövskogar på sluttningarna upp mot bergen. Från San Éa går enkla hålvägar ut till öns gruvor och andra byar, men det vanligaste transportsättet är sjövägen. Resor på land är tidsödande och ovanliga.

Längs öns nordvästra kust sträcker sig bergskedjan Apradanerna som sluttar brant ned i havet. På östsidan om bergen klättrar en regnskogsliknande skog med murgröna, ek, alm och lind.

Längst i norr ligger gruvsamhället Cruz med 800 invånare. Det är en råbarkad nybyggarstad med gruvarbetare och nybyggare. De flesta av öns dvärgar bor här.

I sydväst ligger bergskedjan Kabriserna, döpt efter vulkanen. Söder om den breder en väldig lavaslätt ut sig mot havet. På den sydligaste udden ligger den lilla fiskebyn Lupus utkastad bland lavablocken. Vattnen vid Lupus lämpar sig särskilt väl för musselodlingar och byborna exporterar musslor och ostron upp till Éa.

Ponze

Vulkanen Etena reser sig 1000 meter mitt på ön Ponze. På sluttningarna växer den vanliga frodiga lövskogen. Ponze är känt för sin rika stam vildsvin. Högättade män från Pandarea gör ibland utflykter till ön för att jaga. Stränderna är klippiga och otillgängliga. Det finns bara en någorlunda säker hamn, på den östra sidan av ön. Utsikten från Etena är slående.

Öster om Ponze ligger de små klippöarna Febros och Kibrak. Där häckar den ovanliga pazzelfågeln på vårarna. Öarna täcks av ruvande pazzeller och fiskarna från Lupus företar ibland äggplundringsexpeditioner då de klättrar med rep utför de tvärbranta klipporna. Pazzellernas färggranna fjädrar tas också till vara och säljs.

Termea

Ön är helt skogklädd så när som på mindre odlingar på den östra sidan. I en uthuggning på östra Termea ligger den lilla nybyggarbyn Sidomea. Byborna lyckades som första pandarer någonsin sluta fred med den febrakstam på 200 personer som lever kvar dold i skogarna. En skarp gräns mellan byns små trädgårdsodlingar och febrakernas skogsland håller de två folkgrupperna åtskilda.

På senaste tiden har ädlingar från Pandarea kommit för att jaga febraker på ön. Något som har resulterat i hämndaktioner från febrakerna mot nybyggarna i Sidomea. Situationen börjar bli kritisk och byborna har omgivit sig med en palissad. De överväger att kalla på hjälp från Pandarea. Något som utan tvivel kommer att leda till att febrakstammen utplånas.

Foremé

Här lever den största sammanhållna febrakbefolkningen i ögruppen. Nästan tusen människor lever uppdelade i två stammar på den klippiga ön. Mitt på Foremé höjer sig Sikekembergen. Branta raviner och strida vattendrag störtar från bergen ned mot havet. Det gör ön mer än vanligt oländig och har hindrat en pandarisk kolonisation.

Febrakerna har sina provisoriska bosättningar inne i skogen, men lever trots det till största delen av fiske och smådjur som hämtas ur havet.

Norr om Foremé ligger en liten klippö, Aquiro, där febrakerna har en säsongsbosättning för sjöfågeljakt och äggplockning.

Nicostrea

Ön domineras av en vulkan, Briskera. På norra delen finns en silvergruva med helt dvärgisk bemanning. Den får alla sina förnödenheter från San Éa. Dvärgarna undviker så långt möjligt är att överhuvudtaget lämna sina gruvhål. De ogillar den fuktiga skogen med alla illavarslande ljud.

I skogssluttningarna på södra delen finns den andra stora febrakbefolkningen på öarna. Det är en stam med nästan 400 medlemmar som har sporadisk kontakt med sina landsmän på Foremé.

Väster om Nicostrea ligger den obebodda lilla ön Diki. Där lever det oerhört sällsynta dikisvinet, en semiintelligent varelse som gräver gångar genom lavastenen och lägger självlysande, gulröda ägg. Dessa ägg är oerhört eftersökta för sina magiska egenskaper och betingar ett högt pris på marknaden, men få människor känner till dem och det är långt ifrån ofarligt att ge sig ned i dikisvinens gångar för att röva dem.

Agriea

Ögruppens andra största ö. Mellan Pandarea och Agriea finns sedan flera hundra år en viss fiendskap. Båda öarna gör anspråk på ledningen för arkipelagen. Pandarerna anklagar ofta agrieerna för att vara religiösa fanatiker, medan agrieerna hävdar att Pandareas befolkning är samvetslösa månglare.

Agriea är den enda ö i Pandarealia där några allvarliga försök till jordbruk har gjorts. Det har resulterat i en svår jorderiosion kring huvudstaden San Paulo. På de kala, branta hedmarker som är resultatet betar nu får som ger ull till den livaktiga textilindustrin. Agrieerna utvinner färgämnen ur olika snäckor i havet och väver fantastiska mattor som exporteras över hela västra Ereb Altor. Vulkanbergen på Agriea är lägre än på de norra öarna och helt skogbeväxta. Befolkningen är koncentrerad till San Paulo. I norr finns dessutom två fiskebyar, Terracione och Pescino.

Den agrieiska kulturen är sträng och sluten. Religionen har ett järngrepp om människors sätt att tänka.

Materé

Ön har liksom Agriea inga höga berg utan de låga vulkanbergen är helt skogklädda. Öns inre är dåligt utforskat. Längst i söder finns rika koppargruvor med dvärgiska och mänskliga arbetare. På nordkusten ligger ett par mindre fiskebyar.

Den agrieiska kulturen och religionen är stark också på Materé.

Historia

Pandarealia koloniserades för över 500 år sedan av klaner från nuvarande Caddo på flykt undan Ödesfejden. Kolonisatörerna hade levt som herdar och krigare på Caddo, men byggde sig en ny tillvaro i öriket som fiskare och sjöfarare. Under loppet av hundra år lyckades de nästan helt utplåna öarnas ursprungsbefolkning, spridda stammar av jägare och samlare. Bara enstaka spillror finns kvar i dag, främst på Nicostrea och Forené.

På 500-talet eO upptäcktes fyndigheter av silver och koppar i bergen på Pandarea och Agriea. Dvärgar inkallades för att hjälpa till med utvinningen och en blomstrande gruvindustri växte fram. Pandarealia växte som handelsnation och har sedan dess haft en stark ställning i handeln på Västerhavet.

Pandarerna

Pandarerna är kortväxta med mörkt hår och bruna eller svarta ögon. Deras mörka hy är troligen ett minne från mötet med öarnas ursprungliga befolkning, som är mörkhyad. Ibland föds barn med ljust hår och blågrå ögon, ett återfall till pandarernas ursprung på Caddo. Det anses vara ett gott omen.

Pandarerna betraktas av främlingar som svåra att komma inpå livet. En pandar litar i första hand på familjen, i andra hand på klanen och i tredje hand på ingen alls. De är skickliga affärsmän och förhandlare. De talar i allmänhet flera språk, förutom den egendomliga forncaddiska dialekt som kallas pandariska. Pandarerna betraktar all kontakt med främlingar som ett handelsutbyte där de ska få så stor vinst som möjligt för att inte förlora ansiktet. En utlänning som tror sig ha vunnit en pandars förtroende håller i allmänhet på att bli lurad. Enda möjligheten att verkligen lära känna öborna är att komma in i någon familj. Där visas ärliga känslor och där blir pandaren oerhört sårad om någon försöker bedra honom. Ärlighet och öppenhet inom familjen är den högsta moralen.

Men samhället förändras. Allt fler pandarer får se andra länder och folk på sina handelsresor, något som har ökat toleransen mot främlingar bland yngre män. Äldre män och kvinnor är skeptiska mot utbölingar.

Pandarealias urbefolkning kallar sig Febrak. Sina öar kallar de Febrakiti. De är långa och mörkhyade med rakt svart hår och bruna ögon. De hatar pandarerna hett och

intensivt efter alla hundra år av folkmord och övergrepp. De lever dolda i skogarna och ger sig ogärna till känna.

Maskerna

Det som först slår en besökare i Pandarealia är maskerna. Alla invånare bär fantastiska djurmasker smidda i ädla metaller. Ingen människa visar sig offentligt utan att dölja ansiktet med en mask. Tillfälliga besökare på öarna får rådet att ta på sig släta, vita masker för att dölja ansiktet. Att välja något annat än en slät mask kan vara riskabelt, eftersom maskerna har en stor betydelse för att markera status mellan öborna. Att gå omaskerad är inte heller att rekommendera. En omaskerad främling betraktas inte som människa. Han eller hon ignoreras och kan dödas utan att någon tar notis.

Maskerna är knutna till pandarernas gamla klanväsende, som har levt kvar under ett halvt årtusende. De tolv klaner som lämnade Caddo för 500 år sedan har utvecklats till en slags kaster i öriket. Varje klan sysslar med en särskild näring. Så är till exempel tjurar och grisar köpmän, medan uttrar är skeppsbyggare och kaniner hantverkare.

Pandarens mask markerar vilken klan han tillhör. Tjurar har tjurmasker, grisar grismasker. Den markerar också status. En mäktig tjur har en guldsmidd, juvelprydd tjurmask. En oansenlig liten tjur har en enkel kopparmask utan ornament. Att välja en mask som inte svarar mot ens faktiska ställning är ett oerhört svårt brott och kan provocera fram en utmaning till duell. Dueller är mycket vanliga och ett accepterat sätt att lösa en konflikt. Pandarerna använder ofta olika masker för att bluffa och manipulera motståndaren i affärer. Maskerna bärs bara offentligt. Inom familjen i det egna hemmet går pandaren omaskerad.

Barn bär inga masker. Det är först när pojkarna initieras i vargförbunden och när flickorna blir sparvar eller gifter sig som de får masker. Kvinnor har ingen egen status, utan bär en mask som svarar mot deras mäns maktställning.

Förutom klanmaskerna finns tre masker som används av yrkesgrupper utanför klanerna. Det är vargmaskerna som bärs av unga krigare i tjänst hos sin klan, sparvmaskerna som bärs av unga kvinnor och bläckfiskmaskerna som bärs av gudinnan Tachamis prästinnor.

Alla unga män är vargar tills de bildar egen familj i 25-årsåldern. De håller ihop med sparvar, kvinnor som av utomstående ofta identifieras som prostituerade. De är snarare unga kvinnor som ännu inte har familj. I 20-årsåldern gifter de sig och antar sin mans klanmask. Den senare tidens stora handelsutbyte har gjort att sparvarna i allt högre grad blivit traditionellt prostituerade, i alla fall de som kommer från de lägst stående klanerna. Familjefäder i mer inflytelserika klaner är numera ofta tveksamma till att deras döttrar tar på sig sparvmasker i tonåren. Det är en källa till stridigheter i många familjer.

Klanerna

De tolv klanerna är grunden för Pandarealias samhälle. Män stannar i den klan de föds in i. Kvinnor gifter sig alltid till annan klan. Allt arv går på fädernet. De tolv klanerna och deras näringsfång är:

Tabrada (tjurar): handelshus och köpmän
Suvaria (grisar): handelshus och köpmän
Ovari (får): köpmän
Lardia (trutar): sjömän
Dilifio (delfiner): fiskare
Voloptio (rävar): fiskare
Luceria (uttrar): skeppsbyggare
Cunicera (kaniner): hantverkare
Coracia (korpar): smeder
Capritia (getter): murare och snickare
Canera (hundar): tjänare och fattigfolk

Familjen

Familjen är oerhört viktig. Trots att klanen håller löst samman utåt är det ändå inom familjen den starka sammanhållningen finns. Det är bara inom familjen pandaren går omaskerad. Köpmannafamiljerna intrigerar ständigt mot varandra och det pågår alltid småfejder mellan familjer och klaner. Lönnmord och oväntade överfall anses inte brottsligt så länge det inte stör samhällsordningen. Vargarna, de unga klankrigarna, har som uppgift att skydda familj och klan och angripa fienderna, gärna med list. Det pandariska huset är slutet utåt och byggt kring en central gård. Klanerna håller samman och bygger sina hus i samma område, men man ser till att inte ha alltför mycket öppna portar mot grannfamiljen.

Huset är enkelt möblerat. Pandarerna investerar alla sina rikedomar i överdådiga masker för att imponera på andra klaner och familjer och befästa sin status. De bor och äter enkelt.

Fisk och skaldjur med grönsaker från de många små trädgårdarna är vardagsmaten i öriket. Kött, särskilt oxkött, betraktas som något lyxigt och mycket fint. De rika klanerna har små boskapshjordar som betar i skogarna runt städerna. En del spannmål importeras men rotfrukter är vanligare basmat.

Tyg importeras vanligen, även om det finns en mindre ylleproduktion på Agriea, på de hedmarker som har ödelagts av misslyckade jordbruksförsök. Pandarerna har en förkärlek för färgsprakande kläder i rött, gult och blått och glansiga sidentyger. Tygfärger utvinns ur snäckor i havet runt öarna och exporteras också.

Handel och politik

Pandarealia är en handelsnation. Man handlar med länderna kring västra Kopparhavet och Västerhavet och företar ibland resor så långt som till Melukha och Mon-

turerna. Pandarerna är kända för sin stora skeppsbyggnadskonst och sitt sjökunnande.

De tre köpmannaklanerna och gruvägarna har i praktiken största makten i öriket. Deras klanäldste intrigerar ständigt för att minska de andra klanernas inflytande. Något samlat styre för riket finns alltså inte. Köpmannaklanerna sluter skiftande förbund med de mindre inflytelserika klanerna för att bättra på sina chanser i maktkampen. Den klan som har flest underlydande klaner på sin sida och har rott i land de bästa handelskontrakten har alltid ett överläge. Rikedomar investeras i överdådiga masker för att befästa klanens status. En maktposition är omöjlig att behålla om inte klanöverhuvudenas masker lever upp till deras påstådda status. Klanäldste är de män som har mest ornerade masker och därmed störst makt. Inom klanen pågår ett ständigt intrigerande för att stärka den egna familjens status och lyfta fram någon familjemedlem till rangen av klanäldste.

Handeln sköts med pengar. All stark valuta på Västerhavet är gångbar i Pandarealia. Öarna har också en inhemsk valuta — toroblén. Den grundar sig ursprungligen på värdet för nötkreatur, en rest från pandarernas herdeursprung. Fortfarande utbyter pandarer boskap när de ska befästa något extra viktigt handelskontrakt.

Ett problem som nästan har lyckats ena klanerna är de upprepade piratöverfallen som sker i havet runt öarna. Man misstänker att piraterna har en bas i den eviga dimman i sydost, men ingen sjöman vid sina sinnes fulla bruk skulle bege sig dit så några konkreta åtgärder har inte vidtagits.

Pandarerna handlar med allt som kan löna sig — kryddor, smycken, tyger, slavar, salt, spannmål. Framför allt fraktar de lyxvaror mellan länderna i Västerhavet. Slavhandel är formellt tillåten i Pandarealia, men ingen klanmedlem kan säljas som slav. När urbefolkningen blev så fåtalig att den lyckades hålla sig gömd dog därför slavhandeln i det närmaste ut. Urinvånare kan fortfarande infångas och säljas som slavar utan några lagliga hinder. Slavar och vissa lyxvaror är belagda med stränga tullar. Enstaka sändningar med slavar från annat håll har Pandarealia som mellanhamn, men det är ovanligt.

Religion

Statsreligionen på Pandarea och de norra öarna är en modifierad variant av pandarernas gamla panteon som medfördes från Caddo, där den var klanernas tro innan Den lysande vägen gjorde sitt segertåg. Där står tjurguden Eá högst. Han är också en himmelsgud med åskan som attribut. På hans ena sida finns bläckfiskgudinnan Tachami, en inhemsk gudinna som pandarerna har tagit upp från öarnas ursprungsbefolkning. Hon betraktas ibland som Eás hustru, ibland som hans mor. Hon identifieras med havsdjupen och ger fiskarna deras levebröd. På Eás andra sida sitter Madrak, köpmännens och sjöfararnas gud. Han skyddar handelsföretag och hjälper bedragare. Han avbildas med rävhuvud. Till de mest dyrkade gudomarna hör också Minra, krigsgudinna och Madraks syster. Hon avbildas med varghuvud och är de unga klankrigarnas beskyddare. Hon skyddar också gravida kvinnor och hjälper till vid förlossningar.

Med ökad handel har Den lysande vägen fått allt större betydelse på Pandarea. Allt fler övergår till den tron, och den gamla religionen blir ett ritual utan innehåll. Undantaget är Tachami, som fortsätter att vara viktig för fiskarna och fattigfolket.

Högtider

Gloria Mare (Havsfruns fest)

En nattlig fest när man äter fisk och skaldjur och sätter ut små båtar med ljus på havet som offer till Tachami. Firas mitt i vintern.

Eália (Tjurfesten)

Firas på våren då unga tjurar släpps ut i staden och får jaga klankrigarna.

Sibaritia (Sjösättningen)

Firas på våren när skeppen sjösätts. Små offerbåtar bärs i procession ned till havet där de sätts ut.

Hyporia (Skördefesten)

Firas som festmåltider ute i de små trädgårdarna på sensommaren. Barnen springer runt med små "majstänger".

Nicoro Patia (Klagofesten)

Firas på hösten. En tjur offras och alla klagar över dödsfallet. De dödas andar anses rida i vinden efter den döda tjurens ande och människor kan bli besatta.

Iaotismen

De två södra öarna, Agriea och Materé, har befolkats av två klaner som stod i opposition till de tolv nordklanerna redan vid kolonisationen. De leddes av den andlige mästaren Aiolfo Matara di Peredio. Aiolfo predikade en sträng monoteism, till skillnad från nordstammarnas friare panteon. Hans anhängare dyrkar fortfarande Iao, Urkällan, eller Den yttersta fadern.

Iao ses som världens skapare och herre. Han har uppställt vissa regler för sin skapelse och det är människornas plikt att uppfylla dem. Aiolfo Matara di Peredio var Iaos utvalde, som förmedlade gudens vilja till människorna. Han nedtecknade Iaos bud i Röda boken, iaoternas heliga skrift.

Iaotismen är en strängt lagbunden religion där det är varje människas plikt att om möjligt leva upp till de

övermänskliga buden. Lagtolkarna avgör hur Röda boken ska utläsas och användas i det vanliga livet. Det ger dem en enastående ställning. Rikedom och ställning ger inte alls samma makt som bland de norra klanerna. Hos iaoterna styr lagtolkarna.

Samhället har tydliga sociala klasser vars medlemmar anses uppfylla Iaos bud i olika hög grad. Klasserna utmärks av att medlemmarna bär olika typer av halsringar. Iaoterna betraktar nordklanernas tro som hednisk villfarelse och de ser vanligen ned på sina nordliga grannar med upphöjt förakt. Nordklanernas sedvänja att bära masker har ingen motsvarighet i söder.

Febrakerna

Febrakerna är Pandarealias urinvånare. Deras historia förlorar sig i historiens dimmor. Efter pandarernas ankomst till öarna trängdes de upp mot nordväst, där de sista folkspillrorna lever dolda i den täta skogen. Det finns ungefär 2000 febraker på öarna allt som allt. De flesta är organiserade i de tre stammar som lever kvar på öarna i nordväst.

Febrakerna är ett folk besläktat med melukher och samkarner. De har ljust brun, nästan kopparfärgad hy, lätt krusigt svart hår och mörka ögon. Medellängden ligger strax över 170 cm för kvinnor. Männen är något längre. De är i allmänhet vackra och välväxta, med erebiska mått mätt.

Deras skönhet visade sig vara en olycka när pandarerna anlände till öarna. Många febraker såldes som slavar österut. Då började febrakerna smycka sina barn med kraftiga ärrtatueringar för att göra dem mindre åtråvärda i främlingars ögon. Det är en sedvänja som har levt kvar och fortfarande har de flesta febrakerna ärrtatueringar på kinderna och runt ögonen.

Sommartid går febrakerna nakna så när som på gördlar av barktyg smyckade med röda och blå fjädrar. Männen bär sitt långa hår uppsatt i ett hårnät på huvudet. Kvinnorna har utslaget hår. På vintern skyler de sig med sälmantlar och mantlar av fågelfjädrar och dun.

Stam och familj

Febrakerna lever största delen av året i familjer med en kvinna, en man och deras barn. Ibland ingår också någon äldre släkting eller någon svärson i familjen, men det vanliga är att ungdomarna bildar nya familjer och går sin egen väg när de kommer upp i tonåren.

Från sen vår till tidig höst lever familjerna åtskilda. Varje familj har sitt läger och sin vandringsrutt genom skogen. Febrakerna flyttar ofta, någon gång i veckan. När det blir för mycket skräp på den gamla lägerplatsen, eller när jakt och växter i trakten börjar bli dålig, flyttar man. Hela sommaren bor familjen i en enkel hydda av lövruskor. Det är kvinnorna som bygger hyddorna och bär med sig elden mellan lägerplatserna.

Öarnas storlek gör naturligtvis att familjer träffas ofta. Ibland bestämmer sig några för att jaga tillsammans en vecka, eller några kvinnor har för vana att träffas på en viss sluttning sommarens sista fullmåne för att plocka nötter. Men största delen av sommaren är familjen ensam.

På vintern samlas hela stammen ute vid havet. Kvinnorna fiskar och samlar skaldjur vid stranden, medan männen jagar säl och tonfisk från sina snabba kanoter. Fruktan för pandarerna har gjort att fisket och säljakten har minskat efter erövringen. Det har blivit vanligt med nattliga jakter och fiskafängen.

Vinterlägret består av en samling till hälften nedgrävda hyddor i skogsbrynet på stranden. Varje familj har sin hydda. Höger om hyddorna, om man står med ryggen mot skogen räknat, ligger kvinnohuset. Till vänster ligger manshuset. Det är ett tak av löv på pålar, öppet på sidorna. Där samlas man mitt på dagen och på kvällarna för att umgås och prata. Familjerna umgås nästan inte alls under vintern, utan männen träffar andra män och kvinnorna andra kvinnor.

Ungdomarna träffar varandra i skogen bakom hyddorna. När någon flicka har blivit med barn räknas hon som gift och har en egen familj. I allmänhet vet hon väl vem som är pappa, så saken blir aldrig något problem. Om det är osäkert bestämmer sig ändå stammen för att någon yngling som verkar trolig som pappan ska bli hennes man. De två stakar sedan ut sin väg under sommaren som kommer. En ny familj brukar hålla sig i närheten av flickans föräldrar, inte minst för att få hjälp när första barnet föds.

Två eller tre barn är det vanligaste i en familj. Det är två-tre år mellan barnen. Annars skulle inte mamman orka släpa runt dem på familjens vandringar i skogen. Barn som kommer vid fel tidpunkt och skulle bli en börda för familjen dödas av mamman vid födseln.

Det första barnet i en familj dödas dock aldrig. Det anses allmänt att hela stammen skulle dras i olycka om en flicka dödade sitt första barn.

Jakt och samling

Pandarealia (eller Febrakiti, som febrakerna kallar sina öar) är ett rikt och bördigt land. Febrakerna har klarat sig under många hundra år med enkla redskap.

Kvinnorna samlar rötter med hjälp av en grävkäpp — en spetsad käpp med en stentyngd i änden. De har flätade nät av innerbark och bast och korgar av säv. Av skinn och barktyg görs väskor och skinnpungar att förvara till exempel läkemedel och småsaker som nålar i. Febrakerna gör inte krukor eller använder metallkärl. De anses för besvärliga att släpa på.

Knivar, pilspetsar, skrapor och yxor görs av den sylvassa lavastenen. Den blir rakbladsvass när den slås av

och bearbetas. Männen jagar småvilt med pilbåge och vildsvin med spjut. Kvinnorna fiskar med nät eller gift som läggs i vattnet och dödar fisken.

Maten tillreds över öppen eld eller i kokgropar. Vissa matvaror samlas för senare bruk. Kvinnorna samlar nötter och vissa stärkelserika rötter som sparas och används under vintern. Större jaktbyten röks ibland för att hålla sig under längre tid.

RELIGION

Febrakerna tror på en mängd onda och goda andar som håller till i skogen. Varje träd, varje sten och bäck har sin egen ande. Det gäller att utföra nödvändiga ritualer — offra lite mat på rätt sten för att komma säker över den strida strömmen, bygga den nya hyddan i rätt ordning så att den inte rasar i vinden, be vildsvinets ande om ursäkt innan man dödar det och begrava benen med rätt hedersbetygelser. Annars kan man få allehanda makter emot sig och råka illa ut.

I skogen finns Rarbradar. Han är vildsvinets ande och härskare över alla bytesdjur. Männen åkallar Rarbradar innan de går på jakt och de offrar en del av bytet till honom efter jakten. Han är en alltigenom manlig gudom. En kvinna får inte uttala, och ska helst inte känna till, gudens namn. Då kan hon dra på sig hans vrede och hennes man kommer att misslyckas med sin jakt.

En mer opersonlig gudom i skogen är Asora Henek. Det är skogens själ — ett könlöst väsen som ser till att träden växer där de ska, att bäckar och åar följer sina fåror och att djur och växter finns där de ska finnas. Asora Henek åkallas inte och dyrkas inte, men febrakerna menar att om människan avviker från det riktiga sättet att vara kommer gudomen att straffa henne genom att upphäva naturlagarna. Därför anses det viktigt att varje familj följer sina uppgjorda vandringsvägar, att nötterna plockas vid rätt tid och vildsvinet inte jagas för tidigt på året. Då kan Asora Henek vredgas.

Under vinterhalvåret är havet stammens medelpunkt. Där finns Tachami, den havsgudinna som pandarerna har övertagit från febrakerna. Hon är havet personifierat, alla havsdjurs moder. Henne åkallar fiskare och havsjägare innan de ger sig ut. Åt henne offrar hela stammen när man först kommer till havet på hösten och sedan på våren innan man skingras igen. Hon ses som en både givmild och lättstött gudinna, som man måste blidka och hålla sig väl med.

EGENSKAPER

Om spelledaren vill ha med febraker, eller om någon vill spela febrak, kan följande egenskaper användas.

STY	3T6
FYS	2T6+6
STO	3T6
INT	3T6
PSY	4T6
SMI	4T6
KAR	3T6

Utseende: Medellånga. Svart, lätt krusigt hår. Kopparbrun hy. Brunsvarta ögon. Skarpskurna anletsdrag. Atletisk kroppsbyggnad.

Personlighet: Stamfolk. Ser sig som en del av stammen i första hand, som individer i andra hand. Svårt att anpassa sig till främmande kulturer.

Utrustning:(män) spjut, pilbåge och kniv med spetsar av obsidian (kvinnor) grävkäpp, nät, förvaringskorgar

Talade språk: febrak 90%, pandariska 15%

Färdigheter: Botanik 25% (män) 75% (kvinnor), Desarmera/gillra fällor 50%, Finna dolda ting 75%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 90%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Lyssna 50%, Simma 50%, Sjunga och spela 50%, Smyga 90%, Spåra 25% (kvinnor) 75% (män), Upptäcka fara 75%, Zoologi 25% (kvinnor) 75% (män)

Vapenfärdigheter (endast män): Pilbåge 75%, Spjut 50%

Äventyret

Äventyrarna hyrs av det pandariska handelshuset DiMercio för att infiltrera det konkurrerande huset Machiavellio. Vad de inte vet, är att de hjälper till att förbereda en skoningslös massaker på familjen Machiavellio, och att de själva kommer att få skulden för morden. En mörk natt kommer DiMercios styrkor och hugger ned hela familjen Machiavellio till sista man. Bara rollpersonerna skonas. De görs till syndabockar och utpekas som de egentliga mördarna. De jagas upp i bergen där de får tillbringa en vinter i svält och elände innan de infångas av sina förföljare på vårkanten.

Då visar det sig att en medlem av huset Machiavellio överlevde massakern. Det är dottern Lucretia, som är ute efter hämnd på rollpersonerna. Hon använder Sanningens svärd för att få dem att avslöja sina medbrottslingar och uppdragsgivare. Till Lucretias förvåning är rollpersonerna oskyldiga. De har mot bättre vetande lämnat information om familjen DiMercio, men de har inte förberett någon massaker.

Lucretia ställer rollpersonerna inför ett ultimatum. Antingen krossar de huset DiMercio, eller så avrättas de omedelbart. De väljer rimligen det förra.

När de börjar undersöka DiMercio upptäcker de flera mystiska omständigheter kring handelshuset. Det har växt i makt och rikedom ovanligt snabbt. Det är illa sett av alla, till och med den egna klanen. Det har försvunnit och dött människor i anknytning till DiMercios affärer.

När rollpersonerna bevakar DiMercios magasin i hamnen får de se något egendomligt. Ett flygande skepp kommer ned från himlen och lägger till. Slavar och smuggelvaror lastas ombord på skeppet, som går till sjöss igen. Rollpersonerna kan smyga ombord och hamnar på Vulkanön, en ö dold av evig dimma.

Där upptäcker de vilka som egentligen ligger bakom DiMercio. Det är Brödraskapet, en lönnmordsklan som har flytt från fastlandet och funnit en fristad på Vulkanön. De tjänar grova pengar på smuggling och slavhandel och har tagit familjen DiMercio till hjälp för att infiltrera Pandarea. Nu vill de utöka sina affärer till den legala handeln för att enkelt kunna tvätta valutan. De gjorde slut på familjen Machiavellio för att kunna överta deras andel av marknaden.

Men spåren verkar inte sluta vid Brödraskapet. De leder vidare mot Iaos blåklädda prästerskap. Mer om det berättas i nästa del av äventyret — Tempelherren.

Tidslinje enligt arcivalsk tideräkning

Dag 23 i Skörde	Rollpersonerna hyrs av Luciano Morte.
Dag 24 i Skörde	Avresa mot Pandarea.
Dag 30 i Skörde	Piratöverfallet.
Dag 2 i Vile	Ankomsten till Pandarea.
Dag 3 i Vile	Överfallet på Mario Machiavellio.
Dag 20 i Vile	Massakern på familjen Machiavellio.
Dag 8 i Töe	Rollpersonerna infångas av Lucretia och ställs inför ett ultimatum.

I begynnelsen var erbjudandet

Äventyret inleds lämpligen i någon hamnstad i västra Ereb Altor eller runt Kopparhavet. Om rollpersonerna befinner sig för långt därifrån kan du alltid flytta på Pandarealia.

Oavsett var rollpersonerna befinner sig kontaktas de av en pandarisk man, en viss Luciano Morte. Morte är klädd i pråliga köpmannakläder, lång röd rock och blå silkiga byxor. Han är kort och senig med svart hår och bruna ögon. Han stryker sig hela tiden över ansiktet när han talar. (Han är mycket illa till mods över att vara omaskerad).

"Jag har ett förslag att göra er. Ett för er mycket fördelaktigt förslag", säger Morte. Han bryter kraftigt på pandariska.

"Låt mig presentera mig. Mitt namn är Morte. Luciano Morte. Jag representerar huset DiMercio della Suvaria från den illustra handelsnationen Pandarealia. Min herre, Gulliano DiMercio, har drabbats hårt av sabotage och trakasserier från sina konkurrenter, huset Machiavellio della Tabrada. Hans lager har brunnit. Hans skepp har antastats av pirater. Hans sändebud har hotats till livet. Ja, min herre fruktar verkligen att hans rörelse ska gå under på grund av dessa ogudaktiga och orättfärdiga angrepp från hans fiender. Därför har min herre sänt mig att hyra kunniga mannar som kan skydda hans rörelse och stoppa Machiavellio från att fortsätta med sina sabotage. Och genast när jag stiger i land får jag höra hur människor talar vida om era bedrifter och ert kunnande i sådana ting. Skulle ni mottaga en första blygsam ersättning på 1000 guldmynt, bara ett litet bevis på min herres uppskattning, för att följa med mig till Pandarea och hjälpa min stackars herre i hans beråd? En större ersättning för ert arbete väntar naturligtvis där."

Luciano drar efter andan. Om rollpersonerna accepterar fortsätter han sin svada:

"Jag har ordnat plats på den blygsamma men ändå rejäla koggen Gloria Tachami som ligger för ankar i hamnen. Skulle det vara möjligt för er att resa redan i gryningen? Utmärkt. Då ses vi där. Hon ligger längst ut på den västra piren. Om ni ursäktar, mina herrar. Jag har ytterligare några ärenden att uträtta i staden."

Luciano bugar sig till marken och skyndar bort med lätta steg.

FÄRDEN ÖVER HAVET

Gloria Tachami är en liten, sliten kogg som ser påfallande misskött ut. Hon är trettio meter lång och har tre master. Sjömännen håller på och sätter segel när rollpersonerna kommer. Ett stiliserat truthuvud är tecknat på seglen. Hon för pandarisk flagg och dessutom en flagga prydd med ett vildsvinshuvud (klanen Suvarias flagga).

När rollpersonerna kommer ned till kajen ser de besättningsmän rulla ombord tunnor och bära stora balar över landgången. Alla ser håglösa och morgontrötta ut. Ingen av dem bär mask. Pandarer undviker att göra det när de befinner sig bland barbarer. När rollpersonerna kommer ombord hälsas de av kapten Fredrico, en ljushårig liten man med blå ögon. Han är klädd i blå silkesbyxor och en gul tunika. På huvudet har han en liten blå luva. Han tittar misstroget på rollpersonerna och muttrar att don Morte inte har kommit ännu. De visas till sina enkla hytter med hängkojer där de kan lämna sina saker. Stax före avgång kommer Morte rusande längs kajen och hoppar ombord. Han förklarar att hans affärer drog ut på tiden.

Resan över havet till Pandarea tar nio dagar. Vinden är ojämn och nyckfull. Rollpersonerna och Morte är de enda passagerarna ombord. Kaptenen är fåordig. De två styrmännen, Nicolai och Classius, vill helst inte säga något utan hänvisar till kaptenen. Besättningen verkar håglös och svarar möjligen på tilltal, men inte mer. Maten består av rotsaker och salt fisk som sköljs ned med vinägerdoftande vin. Bara Luciano försöker hålla humöret uppe en smula genom att berätta grovkorniga historier från sitt hemland. Allt är lugnt och uttråkande till dag sju. Då dyker ett segel upp vid horisonten.

KOGGEN GLORIA TACHAMI

1. HYTTDÄCK

Det här är den hösta utkikspunkten på skeppet. Här står styrman vid ratten och här befinner sig för det mesta kaptenen. Besättningen ser ogärna att landkrabbor ger sig upp på hyttdäck.

2. HALVDÄCK

Ett plan under hyttdäcket. Här kan lämpligen passagerare stå vid relingen och titta ut över havet.

3. DÄCK

Det egentliga däcket med huvudmasten.

4. LASTLUCKA

När rollpersonerna kommer till skeppet är man i full färd med att fira ned tunnor och bomullsbalar genom lastluckan. Under luckan finns ett lastrum som rymmer 50 tunnor.

5. ANKARSPEL

Ankarna består av sänken av basalt förankrade i rejäla ekstockar.

6. PUMPAR

Skutan är inte i bästa skick, så ofta står ett par besättningsmän här och pumpar läns.

7. FÖRDÄCK

Ligger lika högt som hyttdäck. En utomordentlig utkikspunkt. Här står kaptenen ibland och spejar ut över vattnet, när han inte sitter i sin hytt och pimplar konjak. När koggen går ut ur hamn eller navigerar bland rev står en styrman här och ropar instruktioner.

8. GUNRUM

Här serveras måltider och här kan passagerarna sitta och spela kort när de tröttnat på att titta ut över havet. Det finns tre fasta bord med bänkar. Luciano är en sällskaplig figur som gärna sitter här och resonerar världspolitik och feministisk teologi med rollpersonerna.

9. STYRMÄNNENS HYTT

Två smala kojar bäddade med lortiga filtar och sjömanskistor som innehåller lite tobak, rakknivar, trutmasker i koppar och några personliga tillhörigheter.

10. KAPTENENS HYTT

Den enda hytt förutom sviten som har någon som helst standard. Kaptenens koj är bäddad med linne och här finns till och med ett litet bord. En rejäl kagge konjak står inskjuten under sängen. En trutmask i koppar hänger på en krok. Här förvaras loggboken på bordet. Den är skriven på pandariska.

11. PASSAGERARHYTTER

Rollpersonerna får dela på fyra hytter med små kojer med enkla filtar.

12. SVIT

Här bor Luciano Morte under överresan. Han har på

något sätt utverkat sänglinne. Här finns spegel på väggen, fina paneler och skåp att hänga in fjorton uppsättningar färgsprakande sidenkostymer i. På en krok på väggen hänger en elegant vildsvinsmask i silver. Två bekväma länstolar finns också.

13. FÖRRÅD

Halvruttna rotfrukter, färskvattenstunnor, torkad fisk och torkade citrusskal.

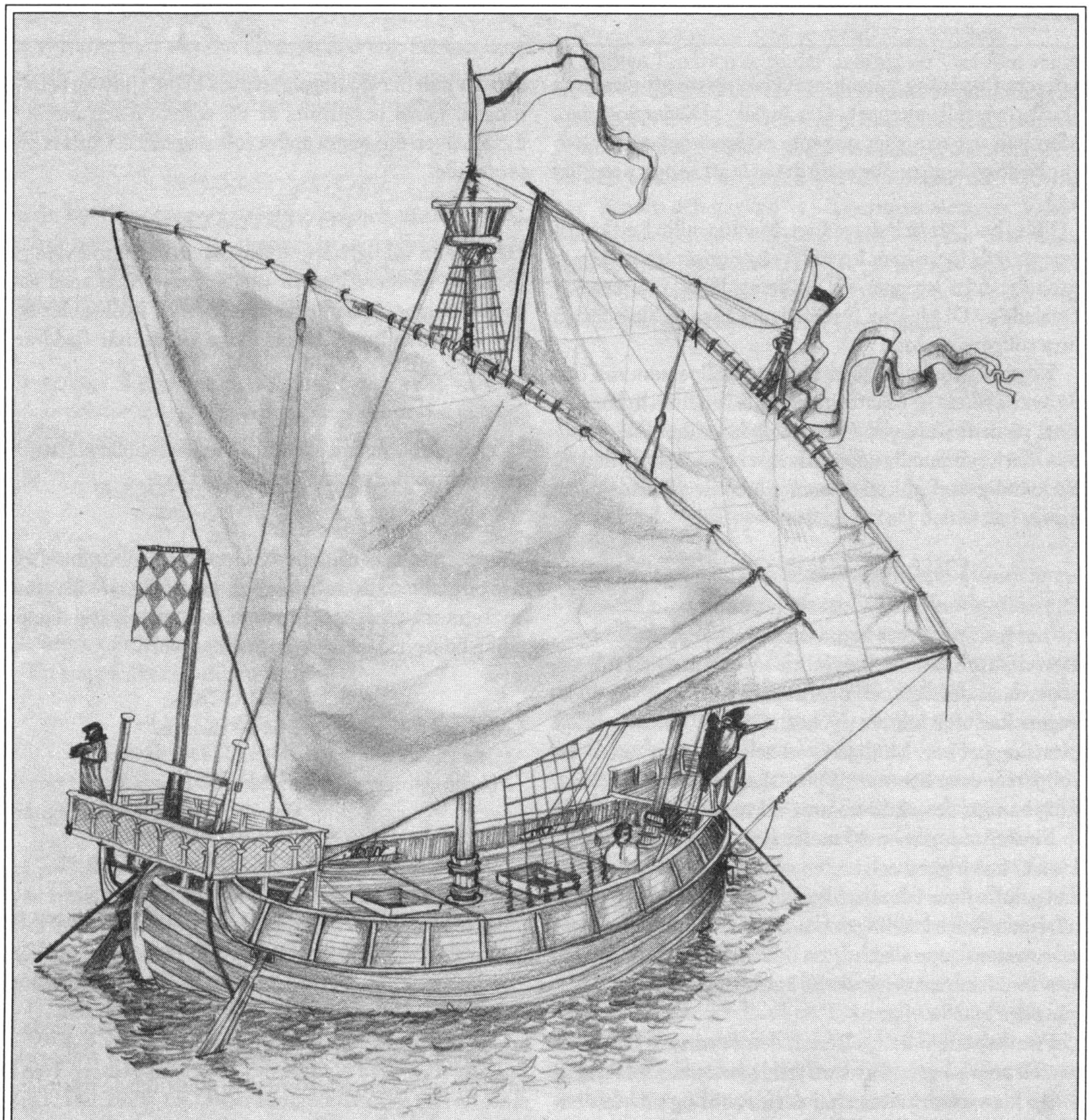
14. MANSKAPSRUM

Här sover besättningen på sex man i hängmattor. Sex små kistor står på golvet med besättningens blygsamma ägodelar. Där ligger deras trutmasker, rakknivar och lite tuggtobak. Det stinker billig rom och svett.

PIRATER!

Snabbt närmar sig en karavell för fulla segel. När den kommer närmare ser alla på koggen till sin fasa att hon för piratflagg. Illvilligt grinande pirater syns vifta med huggsablar och änterhakar på däck. Alla försök att fly misslyckas. Koggen är alldeles för långsam. Den tidigare så håglösa besättningen tycks nu snarast paralyserad av skräck.

Piraterna bordar och en strid utbryter. Blod och eld. Det finns 25 pirater, mot 8 besättningsmän på koggen. Troligen besegras koggen raskt och rollpersonerna tas till fånga. (Inget "slåss till sista blodsdroppen". Låt dem bli nedslagna i värsta fall). De ser Morte sjunka ned mot masten, genomborrad av ett svärd och med ett uttryck av





yttersta förvåning i ansiktet. (Han visste att piraterna skulle överfalla skeppet. Det ingick i DiMercios plan. Men han var naturligt nog inte underrättad om att han skulle dö på kuppen för att få det hela att se mer naturligt ut.)

"He, he. Där fick det svinet. Machiavellio betalar oss extra när de får se hans huvud", säger en pirat och befriar huvudet från kroppen. (Det är en lögn. Piraterna är betalade av Di Mercio. Överfallet är bara en bluff för att lura rollpersonerna.)

Koggen bemannas med pirater. Rollpersonerna och de överlevande ur besättningen sätts i en liten livbåt som sätts på drift på havet. (Pirater dödar sällan folk i onödan. Då kommer alla deras offer att börja slåss till döden. En onödig komplikation som sjörövarna helst undviker.)

Piratskeppet

Om rollpersonerna lyckas slå piraterna kan de segla i triumf in i Pandareas hamn med piratskeppet som byte. Den chansen är naturligtvis inte så stor, men om rollpersonerna är duktiga och överhopade med magiska dödsvapen kan det kanske lyckas. Därför beskrivs också piratskeppet här. Möjligen kan också striden rasa så att rollpersonerna hamnar på piratskeppet och en beskrivning kan för den skull komma till användning.

Piraterna seglar en 33 meter lång tremastad karavell. Hon är latinriggad och har en egendomlig bläckfiskhövdad galjonsfigur i fören. Skeppet har ursprungligen tillhört en trakorisk ädling och är utomordentligt vackert. I stormastens topp fladdrar en dödskalleflagga. Den som kan läsa forntrakorisk skrift kan uttyda namnet "Tiamats öga" målat i fören.

Piratkaptenen kallas Benoit den Fördrivne och är en pandar som på grund av inre stridigheter har förskjutits av sin klan, Ovario. Han har därför sökt sig till Morëlvidyn där han har skaffat sig en plats bland sjörövarbefolkningen. Hans besättning är till största delen morëlvidynsk, även om några andra folkslag också finns representerade.

1. Hyttdäck

Här står en väldig, hårig styrman och den ännu väldigare, ännu hårigare kapten Benoit och grinar med sina ruttna tänder. Båda är beväpnade med kroksablar och har läderrustningar. Deras långa svarta hår fladdrar i vinden.

2. Halvdäck

Här står tio pirater med änterhakar, kroksablar och stridsyxor och väntar på att få hala in sitt byte.

3. Däck

Trappor går upp till halvdäck och ned till undre däck. Tio pirater med änterhakar och vapen väntar vid relingen. I stormastens topp finns en utkik, en tolvårig skeppspojke beväpnad med en lång tandad kniv.

4. Lastlucka

Leder ned till ett lastrum på 70 tunnor.

5. Ankarspel

6. Pumpar

7. Fördäck

De tre yngsta piraterna, pojkar i fjortonårsåldern, väntar här med kroksablar och en änterhake.

8. Gunrum för befälen

Rummet domineras av två golvfasta, vackert snidade bord med träinläggningar (ett arv från den trakoriske ursprunglige ägaren). Runt dem står snidade trästolar.

9. Galleri

Här tar kapten Benoit och hans närmaste män igen sig efter en räd, och här trakteras eventuella högre gäster på skeppet. På väggarna finns paneler i skimrande tropiska träslag. Galleriet lyses upp av kopparlyktor formade som havsanemoner på väggarna. Två dörrar går ut till själva galleriet, en balkong som löper runt skeppet på utsidan. Runt väggarna löper en läderklädd väggfast bänk. Mitt i rummet finns ett bord i trakorisk silverek med guldinlägg som avbildar Marduks strid mot Tiamat. De som har någon kunskap om trakorisk mytologi kan förbluffas över att Marduk tycks besegras av havsvidundret. Det är definitivt inte den officiella versionen av myten. I skåp finns silverflaskor fyllda med sivoiskt vin, morëlvidynsk rom och kardisk cognac.

10. Kaptenens sovhytt

En välskött hytt med en linnebäddad koj, ett litet bord och ett skåp. I klädskåpet hänger en stor uppsättning färgskimrande kläder i silke och siden. På väggarna hänger värjor och sablar.

11. Befälshytter

Varje hytt rymmer en väggfast koj och ett litet bord. Också här syns det att skeppet är av lyxklass. Det är ekpanel på väggarna, handsmidda små kopparlyktor och snidade golvfasta bord.

12. Förrådsrum

De vanliga skeppsskorporna, insaltade köttet, torkade fisken och torkade citrusskalen. Färskvattenstunnor och försvarliga mängder morëlvidynsk stårom i kaggar.

13. Kabyss med gunrum för manskapet

Ett par bord för kortspel och ätande är golvfasta mitt i rummet. Runt dem finns lösa pallar och bänkar. I taket hänger en egendomlig lampa i kristall, formad som en bläckfisk som vrider sig runt sig själv.

En trappa går ned till undre däck.

14. Manskapsrum

Här sover manskapet i hängkojer i taket. Längs väggarna står manskapets kistor med deras personliga ägodelar. Många är påfallande välbärgade.

15. Brigg för viktiga fångar

Här finns fyra lyxiga, linnebäddade kojer och ett litet bord med silverinläggningar. Här förvaras viktiga fångar i väntan på att släkten ska lösa ut dem för skönt klingande silverpengar. Den står tom nu.

Dessutom finns ett däck under huvuddäcket. Där förvaras i vanliga fall slavar, men nu finns där en del förråd av mat och färskvatten och byte från tidigare räder. Där finns 150 alnar nidländskt silke och en kista med sällsynta kryddor från Krun.

Pandarea

Ett segel riggas snabbt på livbåten. Det börjar bli höst och är lyckligtvis inte så hett. Inom två dagar är de framme i Pandarea, rejält törstiga och med en svidande solbränna. När de närmar sig land halar besättningen fram sina masker och sätter dem på sig. Rollpersonerna finner sig plötsligt omgivna av ett underligt menageri av sjöfågelsmasker. Kapten Fredrico skär sönder en bit av den grova segelduken och gör enkla tygmasker åt rollpersonerna. Han insisterar att de måste ta dem på sig.

De möts av en mängd små fiskebåtar med delfinmaskerade fiskare som lotsar in den lilla livbåten i inre hamnen. På kajen ser de sjömän i fågelmasker som lastar och lossar från fraktskepp. Här och där syns en köpman i färgsprakande sidenkläder och svepande mantel, med juvelprydda masker av guld. Rollpersonerna blir illa till mods över att ingenstans se ett levande ansikte.

Kapten Fredrico erbjuder dem sig att visa dem vägen till ett värdshus. Han tar in på en gata i köpmannakvarteren och viker in i en mindre gränd. Efter fem minuters promenad kommer de till ett värdshus. På skylten syns en katt leka med en gurka. De har kommit till värdshuset "Katten och gurkan" i köpmannakvarteren. Värdshusvärden bär en vildsvinsmask av koppar och hälsar dem hjärtligt välkomna. De får grillad fisk och vin och salvor över sina sår och brännskador. Det är redan kväll och de placeras i fina rum på värdshuset.

San Éa

Pandareas huvudstad är en typisk handelsstad. Runt staden finns små trädgårdsodlingar med fruktträd och grönsaksland, men något egentligt jordbruk finns inte. Bara enstaka kreatursbesättningar går och betar i ekskogarna.

Staden är till största delen byggd i trä. Husen är två våningar höga. Bostadshusen byggs i kvadrat runt en inbyggd gård. Köpmännen och hantverkarna har öppningar ut mot gatan från sina hus, där de säljer sina varor. Husen är vanligen blå eller rödbetsade. De rika handelshusen och vissa gruvägare och köpmän har stenhus byggda av den svarta lavastenen.

Vid yttre hamnen i norr ligger magasinen. De är två våningar höga och byggda i trä. Vinschanordningar används för att få upp varorna till andra våningen. Bakom de stora handelshusens, gruvägarnas och köpmännens magasin finns enklare lagerbyggnader i en våning där skeppsbyggare och hantverkare förvarar sitt material.

Stadens kärna är den inre hamnen med sina tre bastanta pirer i basalt. Mot hamnen vetter de större köpmännens bodar och butiker. Trånga överbyggda gränder leder in i köpmannakvarteren, där små butiker av alla slag trängs. Det hela påminner ganska mycket om en arabisk souk. Här och var i kvarteren finns små öppna platser med serveringar. Här ligger de flesta av stadens

värdshus. De är alla knutna till någon av köpmannaklanerna och tar inte gärna emot gäster från någon annan klan. Köpmännens och hantverkarnas kvarter skiljs åt av en öppen väg kantad av plataner. Här finns många små serveringar. Hantverkarnas kvarter är i en eller två våningar och helt i trä. Här dominerar smeder som bearbetar öns inhemska koppar och silver. Smeder och konsthantverkare som arbetar i basalt och glänsande lavaglas finns också representerade. Många gör repliker av de fantastiska statyetter av lavaglas som febrakerna har lämnat efter sig här och var på öarna. De exporteras till fastlandet. Andra hantverkare, som krukmakare och sadelmakare och korgmakare, finns förstås också representerade.

Norr om köpmannakvarteren har skeppsbyggarna sina verkstäder. De egentliga varven ligger något söder om staden, på väg mot södra gruvorna. Både skeppsbyggarnas och gruvägarnas hus är stora och med åtminstone bottenvåningen i sten.

Sjömännens kvarter är helt och hållet ett bostadskvarter där sjömännens familjer bor. I utkanten av staden har handelshusen byggt sina lyxiga villor och befästa hus i sten, ofta delvis importerad marmor och granit.

Länst i söder bor fiskare i fattigfolk i ett gytter av låga trähus. Fattigdomen är skriande och undernärda barn leker på de leriga gatorna mellan husen. Fattigfolket har sina enkla röjningar i skogen söder om staden där de odlar grönsaker och rotfrukter. På stranden vid fiskarnas och fattigfolkets kvarter säljs fisk och grönsaker på marknaden tidigt varje morgon.

Kartan över San Éa

1. Katten och gurkan.
2. Glada tranan.
3. Platsen där Mario blir överfallen.
4. Machiavellios hus.
5. DiMercios hus.
6. DiMercios lagerlokal.

Guillano DiMercio

Mitt i natten knackar det på rollpersonernas dörr på värdshuset. En man i mörka sidenkläder med en vackert ornerad vildsvinsmask i guld för ansiktet stiger in genom dörren. Över masken skymtar ett yvigt vitt hår. Bakom honom står fyra män i läderrustningar med vargmasker i koppar för ansiktet.

"Tillåt mig presentera mig. Jag är Guillano DiMercio della Suvaria, överhuvud för huset DiMercio."

Han bugar lätt. Vakterna stänger dörren, men stannar själva utanför. Rollpersonerna ser på mannens hållning och händer att han måste vara i 50-60 årsåldern. Han sätter sig ned på en stol och börjar prata. Nu ser han mer avslappnad ut, men han tar inte av sig masken.

"Ni anställdes, om jag förstått saken rätt, av mitt sändebud Luciano Morte. Vad har hänt honom? Vad hände med skeppet?"

När rollpersonerna berättar vad som hände tar han sig för pannan i en teatralisk gest och säger att:

"Jag är förkrossad. Luciano var som en son för mig. Dessa mina fiender. De är som havets hajar. Omättliga. Står ni fast vid ert erbjudande? Tar ni tjänst under mig för att nedkämpa huset DiMercios fiender?"

Om rollpersonerna fortfarande är villiga att arbeta för honom fortsätter han.

"Vi har försökt med vakter. Vi har försökt med förhandlingar. Men ingenting hjälper. En hel sändning bomull från Zorakin brann upp i mitt magasin för ett par veckor sedan. Pirater har överfallit mina skepp. Ja, de har inte ens dragit sig för att hota min familj till livet. Ni förstår, jag är en desperat man. Nu återstår bara något som ingen av mina män kan göra. Det är därför jag har anlitat er. Ni är inte pandarer så er kommer de inte att misstänka. Ni ska infiltrera Machiavellio och ta reda på deras försvar och vad de planerar att göra. Jag har en plan. Vi ska försätta deras hus i tacksamhetsskuld mot er. Jag kan iordningssätta ett attentat mot Mario Machiavellio, sonen i huset. Av en slump kommer ni förbi och lyckas precis rädda hans liv. Attentatsmännen är naturligtvis hyrda av mig och kommer varken att skada er eller Mario. Ni nästlar er in i huset och tar reda på vad ni kan. Jag vill ha information om vad de planerar, hur deras vakthållning ser ut, om det finns magiska skydd i huset, allt ni kan tänka er. Ni kan rapportera till Giorgio, värdshusvärden här.

Jag har planerat överfallet till i morgon kväll. Mario går alltid till Glada tranan för att ta ett glas vin med sina vänner på kvällen. Ni går också dit. Han är lång och har en vargmask i silver med gröna ögon. Ni känner igen honom på ett rött födelsemärke över högra handen, här. Sedan följer ni efter honom därifrån när han går hem. På vägen mellan Tranan och Machiavellios hus kommer mina attentatsmän. När de angriper honom låtsas ni komma förbi och räddar honom av en slump. Låt honom få lite stryk först, så att det verkar äkta.

Då säger vi så. Jag är så tacksam att jag kan lita på er. Adjö."

Guillano DiMercio tackar dem ännu en gång och går sin väg med livvakterna efter sig.

Överfallet

Glada tranan är ett värdshus som helt domineras av Tabradas och unga vargmän. Stämningen är hög. De flesta talar pandariska och rollpersonerna förstår ingenting. Värdshusvärden är en väldig Tabrada med ett yvigt skägg som skymtar fram under masken. Man dricker den enkla inhemska brygden etriss, som görs på en jäst rotfrukt. De som har lite mer pengar beställer importerat honungsvin från Melukha.

Det är inte alls så lätt som DiMercio påstod att känna

igen Mario Machiavellio. Men när gästerna blir lite färre kan rollpersonerna urskilja en ung man med ett rött födelsemärke på handen och en vargmask i silver. Han står i en skock av andra unga män i vargmasker och pratar med yviga gester. Det hinner bli någon timme efter midnatt innan han lämnar Tranan och snubblar på ostadiga ben längs gränden mot handelskvarteren. När han går genom gruvägarkvarten, en tyst och stilla del av staden så här dags, sker överfallet. Fyra stora busar i hundmasker kastar sig över honom och börjar slå honom. När rollpersonerna kommer till undsättning flyr "mördarna" i vild panik.

Ett sviket förtroende

Rollpersonerna tackas av Mario, som säger att de måste göra honom sällskap hem för att tackas av hans far. De följer med honom till huset Machiavellio. Så snart de kommer in i huset tar Mario av sig sin mask och ber dem följa med. De går upp på övervåningen till hans fars arbetsrum. Fadern, Nicolo Machiavellio, blir först skakad när främlingar kommer in i hans rum och ser honom omaskerad. Han är i 50-årsåldern, liten och rundnätt med ett vitt skägg och kal hjässa. Men Mario förklarar på obegriplig pandariska hur främlingarna har räddat honom, och snart lyser Nicolo upp.

"Det är inte varje dag man möter folk som är beredda att riskera livet för en främling. Hjärtligt tack. Vem vet vad som kunde ha hänt min son om inte ni kommit? Ni kan naturligtvis tillbringa natten här och njuta vår gästfrihet. Nej, nej. Inga undanflykter. Mario. Säg åt Sonia att göra iordning gästrummen. Ni måste få en bit mat. Ta med dem ned i köket, Mario. Tack än en gång."

Morgonen därpå får de äta frukost med familjen i matsalen. De presenteras för Marios mor Maria och hans syster Lucretia och för familjens blinda alkemist Targan. Alla är glada och trevliga. De frågar rollpersonerna om deras ärende i Pandarea och godtar glatt vad de säger. (Pandarer är så vana vid ärlighet inom familjen att de har svårt att fatta att någon kan ljuga vid deras frukostbord.) Maria säger att:

"Men har ni inga trängande ärenden vill ni kanske stanna hos oss ett tag? Jag blev uppriktigt oroad över vad som hände Mario i går kväll. Skulle ni godta erbjudandet att arbeta som livvakter åt Mario och Lucretia?"

"En utmärkt idé", säger Nicolo. Om rollpersonerna godtar erbjudandet blir värdparet nöjda. Nicolo erbjuder sig att låta en kopparsmed familjen har kontakt med göra mer representabla främlingsmasker i koppar åt rollpersonerna.

Familjen Machiavellio

Under de närmaste veckorna nästlar sig rollpersonerna in i huset Machiavellio. De lär känna alla i hushållet, från de söta tjänsteflickorna till det stränga föräldraparet. De finner ut vaktposteringar och magiska skydd, men de kan inte hitta några direkta planer på angrepp mot DiMercio. Om de frågar Machiavellio om DiMercio utbrister han i eder över vad man borde göra med Suvarias i allmänhet och DiMercio i synnerhet (Det är varje pandars normala reaktion då en fientlig klan kommer på tal.)

Huset Machiavellio har sysslat med handel i stor skala i ett par hundra år. Redan för 128 år sedan gjorde Nicolos farfars fars far sin första resa Melukha. Familjen har sedan dess hört till de främsta leverantörerna av melukhiskt honungsvin och av de tropiska snäckor som också importeras från Melukha. Nicolo har företagit ett tiotal sjöresor till ön, där han framför allt har kontakt med en liten stad på nordkusten. Nu hoppas han att Mario ska ta över rörelsen. Enligt planerna ska Mario leda sin första resa till Melukha med familjens kogg "Ariane" till våren. Han ser mycket fram emot det.

Nicolo har en hel del kontroverser med Lucretia över hennes kärleksaffärer, särskilt som de på senaste tiden har inbegripit en yngling av klanen Ovari, sedan länge konkurrenter till Machiavellis och Tabradas. Det går långa perioder när far och dotter undviker varandra och inte talar till varandra. Maria och Mario har gjort fruktlösa försök att medla i konflikten.

De två tjänsteflickorna i hushållet tillhör fattiga Tabradafamiljer och har därför tagit tjänst för att tjäna lite pengar innan de gifter sig. De betraktas som familjemedlemmar, eftersom de hör till klanen.

Vakterna är också Tabradas, unga vargmän som gör vakttjänstgöring innan de så småningom ska gifta sig och bilda eget hushåll. De är ofta ute och rumlar med Mario eller med Sonia och Lyra.

Rollpersonerna upptäcker snabbt att den unga generationen inte hålls i särskilt strama tyglar. Nicolo och Maria är ofta nostalgiska över kärleksäventyr, slagsmål och äventyr innan de gifte sig. De grymtar ibland över sina barns leverne, men försöker egentligen inte göra något åt det.

Maria är nästan alltid hemma och administrerar hushållet. Familjen får ofta besök av besläktade familjer, storslagna middagar som hålls i riddarsalen. Vid sådana tillfällen hyrs musikanter och gycklare in för att underhålla. Det är ofta vid sådana tillfällen som ekonomiska överenskommelser görs och fördrag sluts mellan familjer.

Rollpersonerna kan röra sig helt fritt i huset. Inom ett par veckor kan de avlägga rapport om huset Machiavellios försvar till värdshusvärden på Katten och gurkan.

Huset Machiavellio

Huset ligger i köpmannakvarteren, i den del närmast hamnen som är upptagen av klanen Tabrada. En väldig kopparport leder ut mot den smala gränden utanför. Inga fönster vetter ut från huset.

1. INNERGÅRD
Här tillbringar familjen en stor del av sommaren. En liten fontän i en damm med guldfiskar finns mitt på gården. Runt den finns fikonträd och körsbär, prydnadsväxter och olika buskar. Små stenbänkar står utställda i grönskan. Från gården går trappor upp till pelargången som löper runt hela huset. Mot väggen finns fler stenbänkar.

2. MATSAL
Här samlas familjen till alla måltider. Ett väldigt matsalsbord av ek dominerar rummet. I taket hänger en ljuskrona av kristall. På väggarna hänger tavlor över stora män ur släkten Machiavellio.

I nordvästra hörnet finns en liten lönndörr bakom ekpanelen. Den leder till trapphuset.

3. LINNEFÖRRÅD

4. FÖRRÅDSRUM FÖR PORSLIN OCH HUSGERÅD

5. TJÄNSTEFLICKORNAS RUM
Två sängar och ett litet bord. Här sover tjänsteflickorna Lyra och Sonia.

6. KÖK
Stort gammaldags kök med en öppen spis och en väldig ugn. Här arbetar kokerskan Hepatia och kökspojken Luigi. En trappa går ned till mat- och vinkällaren. Hepatia bor med sina barn i ett angränsande hus. Hon lämnar huset på kvällen.

7. MANSKAPSRUM
Ett grovt tillyxat bord. Sex bäddar och skåp för tillhörigheter.

Här bor Machiavellios vaktstyrka på sex man. De är unga vargmän från klanen Tabrada som gör sin krigstjänst som vakter. Några av dem brukar alltid vara ute på vakttjänst med något handelsfartyg. När rollpersonerna bor hos familjen finns tre hemma: Adolfo, Metidio och Santos. Kökspojken Luigi sover också här.

8. AVTRÄDE
En öppning ut mot gränden bakom gör att latrintunnorna kan hämtas direkt av latrinhämtaren. Öppningen vaktas av en magisk skyddsbesvärjelse, men det är ändå här DiMercios mannar kommer in för att slakta familjen.

9. GÄSTRUM
En säng, ett bord och ett litet skåp. Rent och prydligt.

10. SOM OVAN

11 SOM OVAN

12. BIBLIOTEK
Nicolo och hans förfäder har i många generationer varit intresserade av att samla böcker. Här finns unika volymer på flera numera utdöda språk, bland annat forncaddiska. Väggarna i rummet är täckta av bokhyllor. En öppen spis värmer rummet och mitt på golvet står tre läspulpeter. En hemlig dörr i panelen mot nordost leder ut i trapphuset.

13/14. TRAPPHUS
En bred stentrappa med räcken av ek. På väggarna i trapphuset hänger tjurmasker från familjen Machiavellios historia.

15. FRUNS SOVRUM
Maria Machiavellios rum. Bred säng. Bord och skåp.

16. LUCRETIAS RUM
Säng. Bord. Skåp.

17. MARIOS RUM

18. RIDDARSALEN
Husets festsal. Här hänger familjens mest minnesvärda tjurmasker på väggarna. Mitt emot dörren finns husfaderns högsäte, en snidad stol i trä smyckad med tjurbilder. Här finns två ordentliga ekbord med långbänkar och två eldstäder.

19. NICOLOS ARBETSRUM
Skåp för böcker och dokument och ett väldigt skrivbord av massivt trä. Härifrån sköter Nicolo sina handelsaffärer, som har gått utomordentligt bra på sistone.

20. MAGIKERN TARGANS RUM
Nicolos gamle vän och tjänare Targan ägnar sig åt allehanda alkemiska och magiska experiment här. Rummet är belamrat med uppstoppade krokodiler, pulvriserade grodor, draktänder och torkade örter av upptänkliga och otänkbara slag.

21. HERRNS SOVRUM
Nicolos sovrum med säng, bord och skåp.

HUSET MACHIAVELLIOS FÖRSVAR
Rollpersonerna finner snart att familjen Machiavellio har ett mycket effektivt försvar mot anfall. Både vakter och ett magiskt försvar används.

VAKTERNA
Vad gäller vakter så finns det sex stycken inom hushållet. Samtliga är erfarna och väl tränade i stridskonsterna. Tre av dem är alltid i tjänst dygnet runt. En av dem är



stationärt placerad, och står tyst och vaksam i pelargången mittemot trapphuset (nr 14) på plan två. De två andra vakterna patrullerar tillsammans. Deras rond börjar nere i trädgården på plan ett, och fortsätter sedan runt plan ett och två.

Varje rond tar cirka 30 minuter (de är mycket försiktiga och uppmärksamma.) De ronderande vakterna passerar den stationära vakten en gång per rond. Ronden går varannan timme. Var sjätte timme sker vaktavlösningen. Avbytarna marscherar då från rum 7 upp till den stationära vakten, där avrapportering och avlösning sker.

MAGI

Husets egen magiker Targan har lagt ut en speciell, av honom själv konstruerad version av besvärjelsen BESKYDDARE på fyra strategiska platser runtom i huset. Samtliga i hushållet känner till kodorden "Tarbis ed". (Det är bara under natten som besvärjelsen är aktiv.)

De som passerar genom ett skyddat område drabbas av en fjärde gradens BLIXT och av en fjärde gradens ANTIMAGI. De stenar som krävs för att placera besvärjelsen ligger inmurade i golvet (se regelboken.)

- En BESKYDDARE täcker huvudingången, mellan rum 6 och 7.
- En annan är placerad i trapphuset, rum 13 och 14.
- En skyddar avträdet, rum 8.
- Den sista är placerad så att den skyddar dörrarna till rum 19 och 20.

Skulle några av dessa besvärjelser utlösas varnas Targan genast av detta.

EN NATTLIG MASSAKER

Efter ett par veckor, när DiMercio har fått den information de anser sig behöva, visar de sitt rätta ansikte. Under ett månlös natt anfaller de huset Machiavellio. Efter-

som de välvilliga rollpersonerna har försett dem med allt de vet, blir det en ren massaker. ALLA i huset Machiavellio dräps, tjänstefolk, vakter, barn, åldringar.

Rollpersonerna vaknar av kvävda skrik och springande steg. När de kommer ut ur sina rum möts de av en fruktansvärd syn. I trädgården utanför deras rum ligger Sonia och Lyra nedhuggna och täckta med blod. I manskapsrummet pågår fortfarande en strid, men den hinner avstanna innan rollpersonerna har hunnit göra något. Från manskapsrummet släpas den skrikande kökspojken, som tystas när hans hals skärs av. Det är blod överallt. Rollpersonerna omringas snabbt av svartklädda män i släta kopparmasker beväpnade med svärd. Rollpersonernas liv sparas. Ute i trädgården ser de en mörk gestalt med en bekant vildsvinsmask som väntar på dem. Det är Guillano DiMercio. Han ler bakom masken när rollpersonerna släpas inför honom.

"Dårar. Lita aldrig på en DiMercio", säger han. Han vänder sig till vakterna:

"Släpp dem fria. De ska bli våra syndabockar. Men ta ifrån dem vapen och rustningar, pengar och masker."

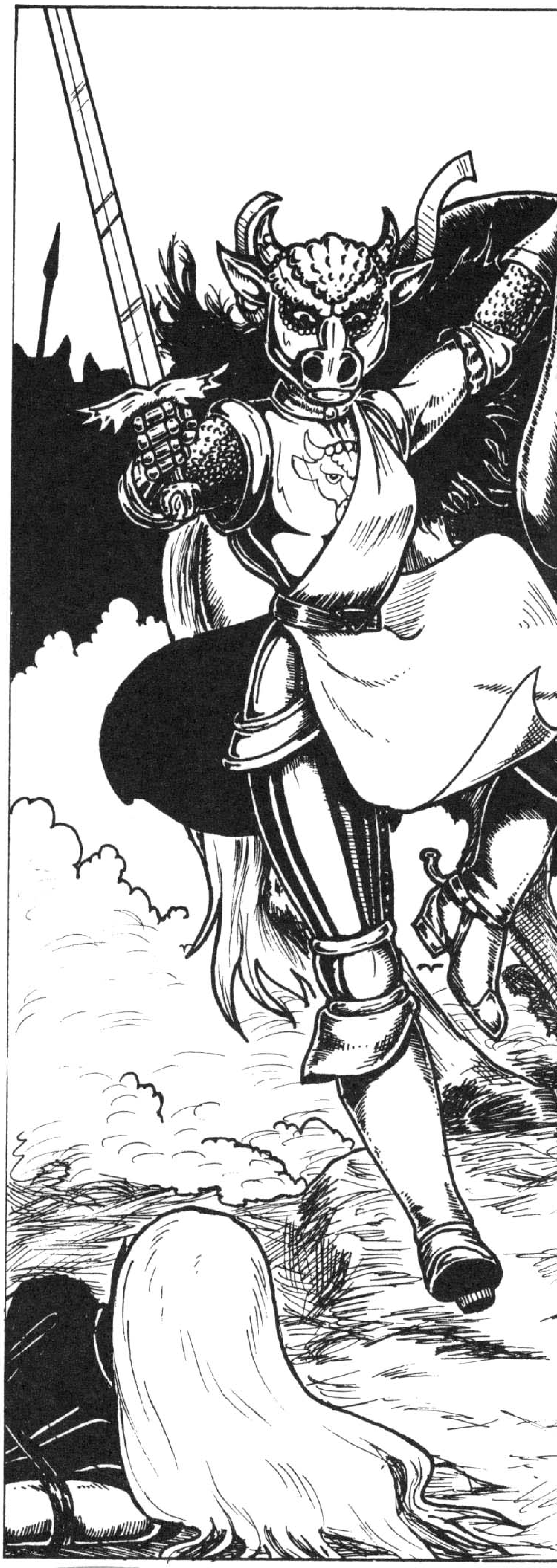
Han vänder sig till rollpersonerna igen.

"I gryningen kommer flera pålitliga vittnen att peka ut er som de skyldiga till massakern. Ni gör klokt i att fly om ni vill leva. Se så. Släpp dem nu." Rollpersonerna torde lyda hans råd. Guillano DiMercios isande skratt förföljer dem när de lämnar huset.

På flykt

I skydd av mörkret flyr rollpersonerna ut ur San Éa. Hela hamnen är väluppplyst och patrulleras av DiMercios män. Rollpersonerna kan fly upp i bergen och in i de snåriga skogarna på bergssluttningarna. De får tränga sig fram genom en djungelliknande undervegetation. Det finns inga människostigar i skogen så snart man kommer ett par kilometer från staden, bara djurstigar som går ned till vattenhål och försvinner i intet. Det är mörkt och fåglarna skriker kusligt i skogen. Ett lätt höstregn börjar falla när rollpersonerna kommer ut i skogen.

I gryningen börjar jakten på dem. Huset Machiavellio var mycket omtyckt. Det tillhörde klanen Tabrada som är öns mäktigaste och inte ostraffat låter de egna familjerna utplånas. En så omfattande massaker faller utanför de små angrepp och intriger som är vardag i Pandarealia. Alla uppfattar dådet som bestialiskt, något som bara kan ha utförts av blodtörstiga utlänningar. Rollpersonerna hör skällande hundar och rop av skallgång i skogen, men terrängen är snårig och det är nästan omöjligt att hitta någon som inte vill bli funnen. De kan ligga lågt. Efter ett par dagar försvinner förföljarna. Det är tidig höst och inte längre så varmt på nätterna. Rollpersonerna har knappast någon lämplig klädsel för vildmarksvistelse. Så småningom hittar de en grotta på Apradanernas sydsluttning där de kan söka skydd.



Vintern kommer med iskalla regn och bitande vind. Det är inte så svårt att överleva i Pandareas berg. Där finns vildsvin och småvilt, fågel och alla olika slags rotfruker och fruktträd. Är rollpersonerna helt rudis på vildmarksliv kan de få träffa några av öns urinvånare. De ser med glädje på att en pandarisk familj har utplånats, oavsett hur trevlig och omtyckt den var. De är experter på att överleva i skogarna på ön.

Rollpersonerna kan naturligtvis försöka stjäla en båt, men det är långt till fastlandet och är de inte skickliga seglare driver de tillbaka till Pandarea och strandar på öns klippiga stränder. Försöker de smyga ombord på ett handelsskepp blir de upptäckta och nästan infångade. Se kort sagt till att de blir kvar på ön för att bli infångade.



En besökare från det förflutna

Lagom till våren upptäcks de jagade rollpersonerna av sina förföljare. De finner sig plötsligt omgivna av bistra soldater i varghjälmar. De trängs ut mot en av de höga, svarta klipporna som stupar brant ned i havet. Att hoppa innebär döden. Soldaterna kommer mot dem från alla håll. De är 35 stycken. Rollpersonerna är chanslösa. När de står utträngda på den yttersta klipptungan med det piskande havet under sig kliver en liten kvinna med en tjurmask av silver över ansiktet fram. Hon haltar lätt. När hon börjar tala känner de igen Lucretia Machiavellios röst.

”Ni trodde att alla var döda. Att ingen skulle finnas kvar att förfölja er. Klanen kanske glömmer med tiden. Men jag har inte glömt er. Ni ska avslöja era medbrottslingar, ställas inför rätta och avrättas. För ned dem till staden.”

Rösten dryper av hat. Hon vänder sig om och går. Rollpersonerna slås i bojor och förs av hårdhänta krigare nedför berget till staden. De förs till Machiavellios gamla hus, där Lucretia bor kvar ensam. Hon har valt att ikläda sig rollen som enda kvarlevande av sin familj hellre än att gifta in sig i en annan klan. En kvinna kan göra det om hennes familj utplånas. Det ger henne rätt att hämnas familjens död. (Rollpersonerna känner knappast till de familjerättsliga detaljerna, de lär inte bry sig heller.)

De förs upp till riddarsalen, där flera män och kvinnor i tjur- och vargmasker finns samlade. De tillhör de familjer av klanen Tabrada som står Machiavellios närmast. Rollpersonerna inser plötsligt hur nakna de känner sig i sina söndertrasade kläder och med omaskerade ansikten, inför församlingen i utsirade masker och dyrbara sidenkläder som alla vänder sig mot dem. Mitt i salen, på Nicolo Machiavellios gamla högsäte, sitter Lucretia i sin silvermask med ett svärd över knäna. Hon reser sig när rollpersonerna förs fram.

”Ni har visat er vara lögnare och mördare. Ert svurna ord har inget värde. Ni ska tala genom Sanningens svärd och avslöja vilka som varit era medbrottslingar och er uppdragsgivare.”

Hon drar svärdet och rollpersonerna känner ett våldsamt behov av att tala sanning. De inser intuitivt att de inte kommer att överleva ett lögnaktigt ord. (Svärdet hugger huvudet av den som talar osanning.) När de avslöjar sakernas verkliga tillstånd utbryter ett förvånat mummel i salen. Lucretia sänker svärdet.

”DiMercio! Éa! Må hajarna slita Guillamos kött. Men det fråntar inte er all skuld. Ni var, om än ovetande, hans medbrottslingar. Om ni sonar den skulden slipper ni dö. Krossa huset DiMercio, som ni krossade huset Machiavellio. Om någon DiMercio finns i livet på Pandarea när tre månvarv har gått ska ni dö för hajarna. Annars går ni fria och kan resa. Välj det eller döden.”

Om rollpersonerna väljer att krossa DiMercio får de svära vid Sanningens svärd som inte godtar några lögner.

”Ge dem vapen och för ut dem”, säger Lucretia sedan.

De förs ut från huset. Vargkrigarna leder dem till familjens rustkammare, belägen i ett hus i ytterkanterna av köpmannadistriktet. Huset är bevakat av tio män i vargmasker. Rollpersonerna förs in och en man med grov röst förklarar att de kan ta var sin rustning, hjälm och sköld och två vapen var. Alla typer av rustningar och vapen från regelboken sidan 29-30 finns här. Därefter jagas de bort.

”Gör vad ni ska och kom inte tillbaka”, ropar vargmännen efter dem.

En ny chans

Rollpersonerna kommer inte att antastas av några som antar att de har mördat Machiavellios. Det är nu en sak mellan dem och Lucretia. Däremot kan de råka ut för DiMercios hejdukar om han får reda på att de är tillbaka i staden. De gör klokt i att ligga lågt och hålla sig till klanen Tabradas värdshus, till exempel Glada tranan. Att bege sig till Katten och gurkan är att utmana ödet. Det borde rollpersonerna inse.

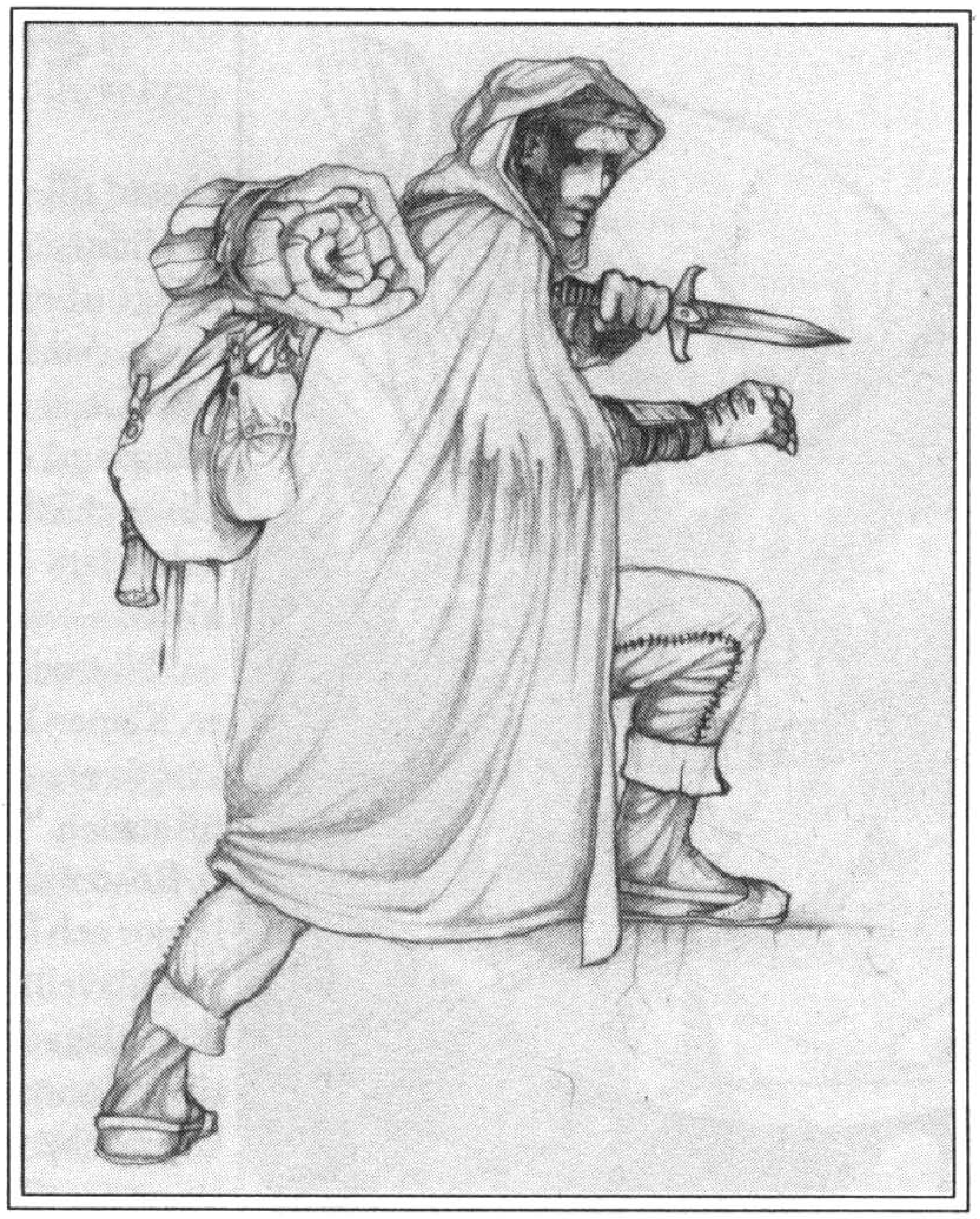
Genom att fråga vem som helst får de snart reda på några enkla fakta om DiMercios:

* De har ett hus i staden och ett magasin i yttre hamnen.

* De etablerade sig som en köpmannasläkt för 1 1/2 år sedan. Tidigare var de en mycket obemärkt familj inom klanen Suvaria.

* De är avskydda av allt och alla. Till och med av andra Suvarias.

* Cirka 130 personer har försvunnit spårlöst från staden sedan DiMercios etablerade sig.



Huset DiMercio

En befäst villa i utkanten av köpmannakvarteren. Tillhörde ursprungligen familjen DiFabra, som drabbades av en underlig feber och utplånades till sista man i samband med att DiMercio etablerades som handelshus. Huset är mycket ovanligt med pandariska mått mätt. Det är betydligt mer befäst än vad som är normalt. DiFabra hade ovanligt många fiender också för att vara en pandarisk familj och befäste sitt hus kraftigt. Den befästningen har DiMercio bättrat på genom att köpa upp några hus runt om och bygga en ringmur med gård innanför. Han försvarar det med att han behöver mer plats för sitt husfolk nu när affärerna går så bra.

1. Ringmur i lavablock, 6,5 meter hög

Här går alltid två man på vakt.

2. Gruslagd borggård med en brunn i ena hörnet

Trappor går upp till gången innanför muren.

3. Hall

På väggarna hänger enstaka vapen som enda prydnad. Huset ger ett kalt och ogästvänligt intryck.

4A. Vakternas rum

Tvåvåningssängar för sex man i varje rum. Ett grovt tillyxat bord och en eldstad. Sex vakter sover i 4a. Inga av vakterna är klankrigare och pandarer. Alla bär främlingens släta kopparmask. (Inga klankrigare vill ta tjänst hos den illa sedda DiMercio).

4B. Tjänarnas rum

Ursprugligen också ett vaktrum med ett likadant bord och sängar som i 4a. Men nu bor här två tjänstepojkar och en gammal kvinna.

5. Kök

Gammaldags kök med öppen spis och ugn. Här arbetar en gammal febrakman som kock. Han talar inget begripligt språk och bryr sig varken om rollpersonerna eller någon annan. En stege går ned till en primitiv mat- och vinkällare.

6. Matsal

Ett stort bord med bänkar fyller salen.

7. Trappa

8. Hall med skottgluggar ut mot övriga staden

9. Arbetsrum

Härifrån sköter Guillamo DiMercio normalt sina affärer. Men han finns bara i huset nattetid. Under dagen är han på kontoret i hamnmagasinet eller ute på stan. Söndagsnätter är han vid lagret och överser leveranser till och från Brödraskapet.

I rummet finns två väldiga bokskåp och ett skrivbord. Under en brevpress av lavaglas i form av en dödskalle ligger en bunt brev. Det är Guillamos korrespondens med El'Ramish (se bilaga A).

Om rollpersonerna får tag i don Guillamo är det lätt att få honom att tala. Det är bara att hota honom. Då berättar han att han har fångat in pandarer och sålt som slavar till ett samfund på Vulkanön i Dimhavet som kallar sig Brödraskapet.

"Någon slags österlänningar. De tillhör någon av de där konstiga religionerna de har där borta. Jag tycker inte om dem. Men de betalar bra", säger don Guillamo.

Han erkänner också att han har importerat förbjudna alkemiska substanser och exporterat vidare genom Brödraskapets försorg, därigenom sådana extrakt som alvögon och dvärgtestiklar, och annat som normalt anses omoraliskt att handla med.

10. Esperos sovrum

En säng och en kista. Här sover Guillamos son Espero, men också han är borta när rollpersonerna kommer. Han är på resa i Zorakin. Om rollpersonerna dödar hans far svär han blodshämnd och jagar dem över hela världen i åratal. Han har ett stort handelsskepp med sig i Zorakin och goda finansiella resurser att iordningsätta en klappjakt på rollpersonerna.

11. Guillamos sovrum

Här finns en säng och en enkel klädkista. Om rollpersonerna snokar i kistan hittar de flera typer av kläder och flera masker! Där ligger pråliga tjurmasker vid sidan av enkla grismasker och uttermasker. (Guillamo använder dem när han vill röra sig obemärkt i staden). På väggen hänger ett rikt utsmyckat tvåhandssvärd. Det är tillägnat Den glömda guden och är ett heligt svärd. (Se magiska föremål i slutet av äventyret.)

12. Bibliotek

Ett ursprungligen fint bibliotek statt i allvarligt förfall. Dammet ligger tjockt på golvet. Uppenbarligen har ingen varit här på åratal.

Lagerbyggnaden

Ett vanligt hamnmagasin i vanliga fall bevakat av slöa vakter. På söndagsnätterna femdubblas vaktstyrkan och alla är mycket alerta. Det upptäcker rollpersonerna bara om det håller magasinet under uppsikt på nätterna.

1. Lagerlokal med tygbalar och vintunnor

Den som börjar skära i balarna finner snart att flera av dem innehåller små kaggar med illaluktande, trögflytande vätskor och små skinnpåsar med onämnbara pulver i.



Det är alkemiska och magiska essenser som är tullpliktiga men smugglas av DiMercio. Här inne sitter vanliga nätter två slöa hundmän och spelar tärning. På söndagskvällar patrullerar tio vakter på helspänn.

2. AVSATS

En trappa leder upp till en avsats som löper runt hela lagret fem meter upp. Några takfönster leder, via takbjälkar, ned till avsatsen.

3. KANSLI

Här sitter på dagarna en liten skrivarpojke i enklast tänkbara svinmask och plitar på bokföringen. En äldre notarie övervakar hans arbete.

4. KONTOR

Här tar DiMercio emot affärskontakter. Ett stort skrivbord fyller upp rummet. På väggarna hänger (förfalskade) målningar av framstånde DiMercios. I inbundna böcker i ett låst skåp förvaras bokföringen. Läs- och räknekunniga rollpersoner inser med lite möda att något är skumt här. DiMercio säljer åtta gånger mer varor än han köper in. Särskilt en post med försäljning av "salt sill" är onormalt stor (det är täckmanteln för slavhandeln). En annan skum post är "matolja" (alkemiska essenser).

5. KASSAVALV

Innehåller 10.000 i rent guld och ett kontrakt där DiMercio förbinder sig att leverera vissa mängder salt sill och matolja till något som kallas Brödraskapet. Kontraktet är undertecknat av DiMercio och av El'Ramish.

DET FLYGANDE SKEPPET

På söndagsnatten, strax efter midnatt, glider ett stort galeasliknande skepp med egendomliga "vingar" ned från skyn mot magasinet! Det lägger till vid kajen och börjar lasta av. Rollpersonerna lägger märke till att besättningen består av kortväxta män eller kvinnor klädda i fotsida blåsvarta klädnader och med mörka huvuddukar och slöjor. Det är Brödraskapets medlemmar som har kommit för att hämta handelsvaror från DiMercio. De beskrivs närmare i slutet av äventyret. På skeppet finns fyra mästare och tjugo små bröder och systrar ombord på skeppet.

Slavar förs ombord och ett kontrollerat kaos utbryter. Om rollpersonerna vill har de möjlighet att smyga ombord. Vill de bara lyssna hör de folk prata om "dimhavet" och "vulkanön".

Om rollpersonerna smyger ombord måste de hitta någon plats att gömma sig. I förrådsutrymmena eller vid styrmekanismen för skeppet är bästa platsen. Gör det så spännande som möjligt. Låt rollpersonena nästan bli upptäckta. Folk kommer och går nästan rakt på dem, men någon ropar från andra hållet i sista ögonblicket. Låt dem vara på helspänn under hela flygresan.

Så snart lastningen är klar lättar skeppet ankar och glider upp mot skyn. Besättningen håller sig på däck under hela resan, så rollpersonerna har inte svårt att hålla sig gömda om de har smugit ombord. Skeppet seglar under någon timme innan det kommer till sin destination, Vulkanön i Dimhavet (se nedan).

Var rollpersonerna än gömmer sig, kommer de att hitta extra uppsättningar mörka kaftaner som de kan förklä sig i för att inte omedelbart kännas igen av Brödraskapet.

Skeppet är en flygfarkost som ursprungligen byggdes av en ickemänsklig ras som hade en bas på Vulkanön. Det är den basen som Brödraskapet (se nedan) har hittat och lagt beslag på. I basen fanns fyra flygande skepp som Brödraskapet tacksamt började utnyttja för sina egna syften.

Det är träslaget skeppen är byggda av som gör att de kan flyga. Träet påverkas helt enkelt inte av tyngdlagen, utan svävar viktlöst oavsett omständigheterna. De kan sväva på mellan tio och trehundra meters höjd och drivs fram av segel. Från skeppets sidor skjuter "vingar" byggda i något okänt material ut. De avser att ge skeppet en större stadga när det flyger.

(Det flygande träet är ursprungligen hämtat från en annan dimension, men det vet varken Brödraskapet eller någon nu levande människa. De ursprungliga konstruktörerna utplånade sig själva i ett stort krig för många tusen år sen.)

Skeppens ickemänskliga ursprung syns i konstruktionen. Alla dörrar är tre meter höga och sjuttio centimeter breda. Det är dryga fem meter i tak överallt. Det flygande träet är guldskimrande och ådringen syns osedvanligt tydligt.

1. STRIDSDÄCK

Här finns två metallkonstruktioner som vagt påminner om stora armborst eller katapulter. Metallen är blåaktig och en smula skrovlig. Rollpersonerna känner inte igen den. (Det är skeppets ursprungsbeväpning. Brödraskapet har inte kommit underfund med hur den ska användas. Om spelledaren så vill kan det vara någon slags kanoner.)

2. HYTTDÄCK

Här står tre korta män och en kvinna klädd i fotsida sidenkaftaner med breda silverbeslagna bälten om midjan. De bär ett långsvärd och ett kortsvärd av japanskt snitt i midjan. Deras huvuden och ansikten döljs av svarta sidenslöjor. De pratar med varandra på västkrunitiska. (Förmodligen fullständigt obegripligt för rollpersonerna.) Då och då ropar de order till folk längre ned på skeppet. (Det är de fyra mästarna.)



3. Nedre hyttdäck
Här är det tomt.

4. Halvdäck
Här står ett par av DiMercios män i svinmasker och ropar order.

5. Däck
Här pågår ilastning. Tjugo svartklädda initiander från brödraskapet och tre av DiMercios män i svinmasker hjälper till. Slavar förs ombord och föses ned i lastrummet. Lårar och tunnor hissas ned genom lastluckorna. Allt försigår tyst och snabbt.

6. Ribbade lastluckor
Brödraskapet vill inte ha kvävda slavar med sig hem.

7. Lastkranar
Har ledade armar och kan vridas runt åt alla håll. De är konstruerade av samma blåaktiga metall som vapnen på stridsdäck, men lastkranarnas konstruktion har Brödraskapet kommit underfund med.

8. Halvdäck
Här står en styrman och övervakar ilastningen.

9. Styrdäck
Domineras av en väldig ratt som är kopplad till rep och taljor från seglen. Genom en sinnrik konstruktion kan skeppet styras helt och hållet härifrån.

10. Manskapsrum
Väggarna är belagda med ett grönaktigt, marmorerat material rollpersonerna aldrig sett förr. Längs väggen 1,5 meter upp löper en smal avsats. Här och var finns små nischer in. (Materialet på väggen påminner om plast.) Allt är rent och putsat. I nischerna i väggarna ligger hopvikta hängmattor tillsammans med enkla personliga ägodelar. Magiska fält framför nischerna gör att innehållet inte ramlar ut. I några nischer finns extra uppsättningar mörka kaftaner och huvuddukar. En lejdare leder ned till 12. Lejdaren är mycket smal och man måste tränga sig igenom hålet ned.

11. Styrmekanism
Ett intrikat nät av stålvajrar och kugghjul förbinder rep

och taljor i seglen med ratten på styrdäck. Det är för rollpersonerna fullständigt obegripligt. På dörren finns en skylt med konstiga tecken de aldrig sett maken till.

12. Manskapsrum

Identiskt med 10. Lejdaren leder upp till 10.

13. Brigg

Förvaringsutrymme för viktigare fångar. I ett litet skjutskåp förvaras sex hängmattor. I övrigt är rummet fullständigt kalt och kliniskt rent.

14. Kaptenens galleri

Väggarna skimrar i rött. Ur golvet skjuter två 1,8 meter höga koner i någon rödaktig halvgenomskinlig sten. Mitt inne i stenen tycks ett skarpare rött sken pulsera. Oregelbundna nischer finns här och var i väggen. Det är originalinredningen. På golvet ligger flera vackert gröna och blå mattor med geometriska mönster. Kruner föredrar att sitta på golvet så några stolar eller pallar finns inte. I en av nischerna på väggen förvaras tre läderinbundna böcker. Ett magiskt fält gör att de inte faller ut. Det är religiös vassidisk litteratur skriven på västkruniska och på den forntida litterära högkruniskan, ett numera utdött skriftspråk som bara behärskas av vissa kruniska skriftlärde.

15. Kaptenens hytt

Också den rödskimrande. I en nisch i väggen finns en hängmatta och en liten läderinbunden bok (uppbyggelselitteratur).

16. Kaptenens arbetsrum

Mitt i rummet finns ett lågt bord. På golvet en blå och grön matta med geometrisk mönstring. I en nisch i väggen ligger loggboken, skriven på västkruniska.

17. Befälshytter

Varje hytt innehåller bara en hängmatta och en liten bok. I en nisch finns en liten skimrande glasboll med en blå fläck som långsamt vrider sig i mitten (används för meditation). En av hytterna står oanvänd. De andra tre används av de tre mästarna förutom kaptenen.

18. Styrmanshytt

Varje hytt innehåller bara en hängmatta prydligt inlagt i en nisch.

19. Gunrum för befälen

Mönstrade mattor täcker golvet. Ett lågt bord står mitt på golvet. I en nisch finns en vackert formad lerkaraff med vatten.

Det finns också ett underdäck avsett för förråd och slavar. Där finns ett fyrtiotal slavar när skeppet lägger an vid magasinet. Där finns också flera uppsättningar kaftaner och mörka huvuddukar rollpersonerna kan förklä sig i.

Den hemlighetsfulla ön

Vulkanön är en hög vulkan som skjuter upp ur havet. Den eviga dimman runt ön beror på ständiga vulkaniska utbrott som får havet att koka. Febrakerna höll ön för helig och kom tidigare hit en gång om året, på våren, för att offra till orkanens ande. Den seden försvann när huvuddelen av febrakbefolkningen utrotades. Pandarerna vet i allmänhet inte ens att här finns en ö.

På grund av de ständiga vulkanutbrotten finns knappast någon växtlighet. Det är taggiga svarta lavablock och lavaslätter som dominerar landskapet. Där den enda farbara segelleden till ön löper in ligger en pirathamn, där kapten Benoit och hans mannar håller till. I närheten har Brödraskapet sitt hemliga tillhåll.

Rollpersonerna kan ta sig till Vulkanön i dimhavets mitt, antingen ombord på det flygande skeppet eller med en vanlig båt. Inga handelsskepp är så dumma att de ger sig in i dimhavet, eller hyr ut sina skepp åt sådana aktiviteter. Om rollpersonerna tar kontakt med Lucretia kan hon upplåta familjens kogg med besättning åt dem. Den är lika stor som Gloria Tachami och har sex mans besättning. Vill de inte prata med henne kan de möjligen övertyga någon utfattig fiskare om att försöka forcera dimbankarna. Då vill han ha bra betalt. I värsta fall kan de förstås stjäla en båt.

Dimhavet är ingen ofarlig segelled. Förrädiska rev omger Vulkanön. Det är delvis därför Brödraskapet har valt det flygande skeppet som transportmedel. Tre lyckade slag för Navigera krävs för att ta sig förbi reven och in till ön. Sjömännen och fiskaren har 90% i Navigera.

Pirathamnen

Kapten Benoit och hans hejdukar håller till där den enda farbara segelleden till vulkanön löper in. Havet är fyllt av taggiga rev och klippor utanför den naturliga hamnen, som bildar en liten vik. Mitt i viken sticker en hög klippa upp. Toppen av den är skulpterad till en människolik gestalt (det är febrakernas gamla gudabild, det var här de utförde sina offer till vulkanguden).

I viken ligger tre piratskepp. Om inte rollpersonerna tog över "Tiamats öga" ligger hon här tillsammans med koggen och två mindre galärer. Intog de piratskeppet är det bara galärerna som ligger här. Ombord på skeppen finns piraternas byte, diverse handelsvaror till ett sammanlagt värde av 17 000 guldmynt. Det väger dock en bra bit över femton ton och det krävs ett par rediga skepp för att frakta bort det.

På stranden ligger landstigningsbåtarna uppdragna. Fyra stora eldar av drivved flammar på stranden. Fem träskjul ligger en bit upp mot klipporna. Där förvarar piraterna lite redskap och delar av sitt byte.

Runt eldarna vacklar och ligger horder av asberusade pirater. Rollpersonerna hör deras skrålande på långt håll. Det finns 117 pirater här (om inte rollpersonerna fångade Benoit och hans besättning, då är de 92). Får rollpersonerna för sig att slå ihjäl piraterna har de problem. De är inte helt hjälplösa. Ett våldsamt kaos skulle utbryta med allas strid mot alla och risken att rollpersonerna skulle stryka med, eller åtminstone bli allvarligt skadade, är överhängande. Åtminstone 30 pirater är så nyktra att de kan försvara sig fullgott. De andra har 1/4 av sina vanliga procentchanser.

Det är ingen konst att smyga sig in i hamnen och förbi piraterna. En kogg kan inte gå in ända till stranden. Hon måste ankras i bukten. En liten fiskebåt kan gå ända in och dras upp på stranden.

Brödraskapet

På ön har också Brödraskapet, en halvreligiös sammanslutning av lönnmördare, sin bas. De håller till i en grottbas som ursprungligen byggdes av samma art som tillverkade de flygande skeppen. De hittade både basen och skeppen av en slump.

Brödraskapet kommer ursprungligen från Krun. De tillhör en liten extrem sekt inom mullahadismen, den monoteisktiska lära som dominerar i Krun. Mullahaderna dyrkar Mullah som den ende guden.

Brödraskapet är en sekt inom den vassidiska mullahadismen, en inriktning i västra Krun. Inom vassidismen används aldrig namnet Mullah, som är för heligt för att uttalas. Gud kallas istället Vakrath, som betyder Det mörka djupets herre. Det syftar på hans egenskap som skapargud.

I sin vanligaste utformning är inte vassidismen olik Den lysande vägen, men Brödraskapet tillhör en mystisk inriktning. De anser att de genom att döda och begrunda dödandets natur, samtidigt som de berusar sig med ångorna från ichakaörten, får unika insikter i Det mörka djupets natur. Därmed menar de att de förenas med Vakrath och uppgår i honom. Denna lära är impopulär också i det ganska råbarkade Krun, och Brödraskapet har därför tvingats emigrera till sin tillflyktsort på Vulkanön.

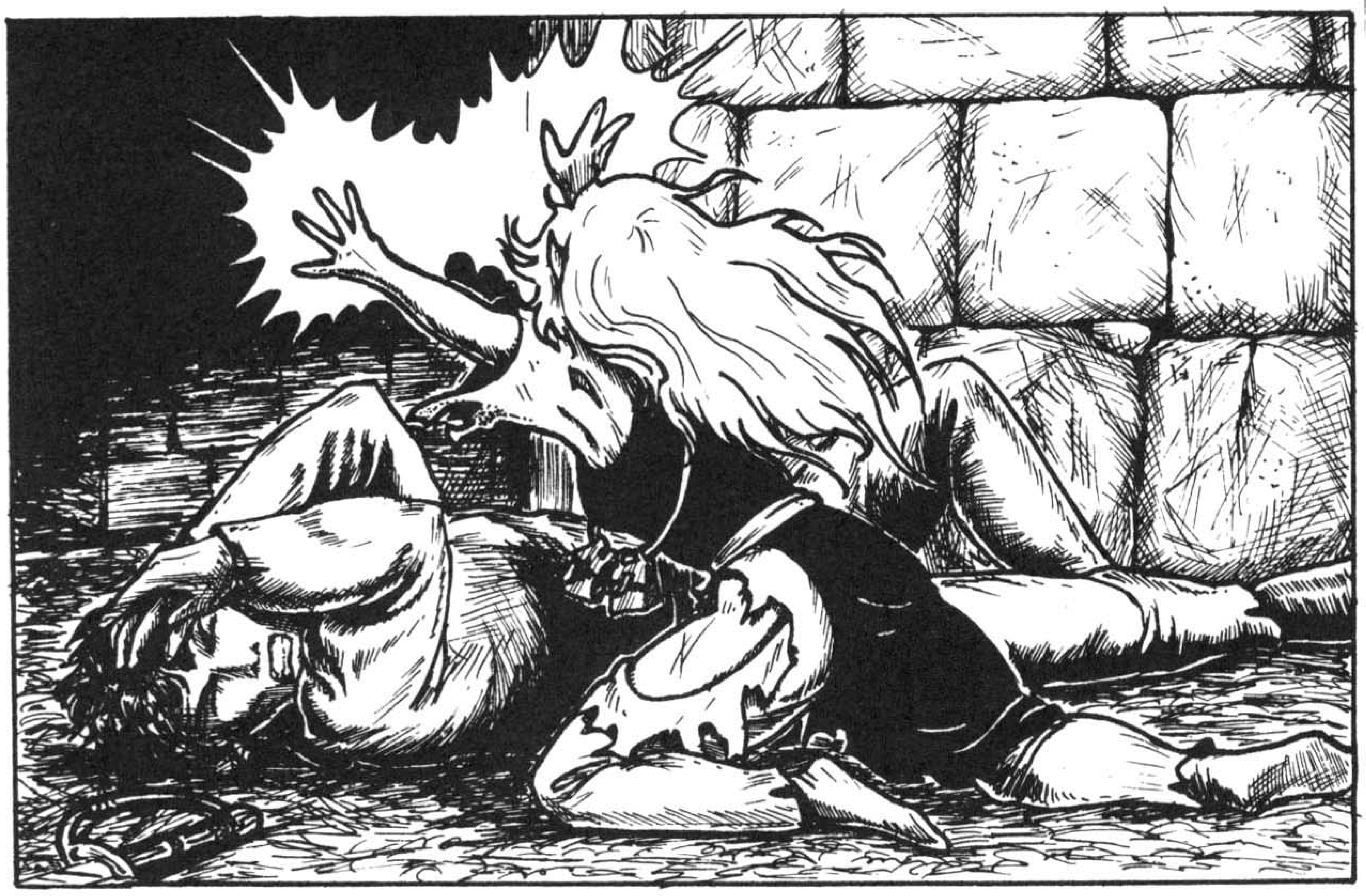
Brödraskapets bas

Eftersom basen ursprungligen byggdes av en ickemänsklig art, är den inte riktigt anpassad efter människomått. Alla dörröppningar är minst tre meter höga men knappt en meter breda. Alla proportioner känns fel och konstiga.

Brödraskapets bas är lätt att hitta, också om rollpersonerna kommer sjövägen. En väl upptrampad stig leder från pirathamnen till basen. Om rollpersonerna tog sig till ön med det flygande skeppet hamnar de mitt i basen. Det kryllar av folk runt dem. Alla är klädda i svarta dräkter. Om rollpersonerna förklär sig i de typiska svarta kläderna kan de smyga runt och snoka utan att direkt riskera att bli upptäckta. Utan förklädnad blir de upptäckta tämligen omedelbart.

Rollpersonerna kan handla på olika sätt i basen:

- Om de infångas och kräver att få träffa El'Ramish, förs de inför honom och får utkämpa en duell mot honom och mästarna. Om de vinner duellen anser Vakrath att de har rätt och de får stanna på basen så länge de vill. De har alltid en fristad här och bemöts med största respekt, också sedan nya mästare har valts. De kan dock inte själva bli mästare, eller ens medlemmar av Brödraskapet. Sekten tar inte in nya medlemmar utifrån.
- Om de infångas och inte kräver att få träffa någon förs de till fångcellerna tillsammans med slavarna och säljs vidare till Agrieas prästerskap, som köper upp hela slavsändningen. Därifrån kan de gå direkt in i del två av den här trilogin — Tempelherren. (Men deras utgångsläge är förstås något sämre än om de besegrat Brödraskapet först.)
- Om rollpersonerna lyckas smyga in i basen kan de ta sig till rådssalen. Där får de höra ett samtal mellan Brödraskapets mästare och en iaotisk präst från Agriea. Blir de upptäckta där, eller ger sig till känna, utmanas de av mästarna och får utkämpa en strid mot dem. Utgången av striden blir den samma som beskrivs ovan, om de ber att ställas inför El'Ramish. Den blåklädda prästen flyr under striden och försvinner för att dyka upp i nästa spännande avsnitt.
- Rollpersonerna kan gå till angrepp mot några ur Brödraskapet på basen. De får då snabbt resten av basens invånare mot sig. Brödraskapet försöker inte döda dem direkt, utan omringar dem. (Vägrar de att ge sig, eller slåss effektivt och verkligen försöker döda så många som möjligt, så försöker bröderna och systrarna förstås döda rollpersonerna.) Om de ger sig kan de utmana El'Ramish eller hamna bland slavarna, som ovan.
- Rollpersonerna kan också snoka igenom basen och sedan bege sig tillbaka till Pandarea för att hämta förstärkningar. Den enda de rimligen kan bege sig till är Lucretia. Hon blir inte särskilt glad över att se dem, men lyckas de övertygande förklara vad de har kommit fram till och att de behöver förstärkningar tar hon med sig tolv vargmän som följer med dem tillbaka till basen. Där utbryter då en vild strid mot Brödraskapet.



i dem kan de smyga runt ganska obemärkta. Försöker de inte förklä sig blir de upptäckta ganska omedelbart.

KARTAN ÖVER BASEN

1. INLOPP

Infarten till Brödraskapets högkvarter är väl dold. Det är en naturlig grottöppning som bara syns om man kommer nära i rätt vinkel. Kommer rollpersonerna landvägen leder stigen in här. En smal avsats leder in i basen på högra sidan om inloppet.

2. HAMN

En väldig naturlig grottsal har utvidgats av den förmänskliga arten och tjänar nu som gömställe för de förföljda lönnmördarna. Här ligger fyra flygskepp för ankar.

På kajerna rör sig mängder av svartklädda bröder och systrar. Folk sitter i små grupper här och var och pratar. På ett par ställen flammar små eldar och folk lagar mat. Det är framför allt här som Brödraskapet lever. De kommer från ett ökenfolk och är vana att laga mat och umgås under bar himmel, så de små sovcellerna används bara just för att sova i. På dagen är alla ute på kajerna. Här och var på kajen kan rollpersonerna se folk som sitter stilla och mediterar, eller som tränar med skarpslipade svärd.

Här finns bröder och systrar av alla åldrar, också barn. Barnen bär inte några huvudslöjor, men är i övrigt klädda som de vuxna. De tränar med små träsvärd och jagar varandra fram och tillbaka.

3. LAGERBYGGNAD

Här förvaras smuggelvaror, framför allt magiska och alkemiska preparat, som sedan säljs vidare över Västerhavet. Här förvaras också ichaka, den narkotiska drog som Brödraskapets medlemmar röker för att försätta sig i trans. Här finns också flera uppsättningar av Brödraskapets typiska svarta kläder. Om rollpersonerna förklär sig i dem kan de smyga runt ganska obemärkta. Försöker de inte förklä sig blir de upptäckta ganska omedelbart.

4. RÅDSSAL OCH GUDSTJÄNSTRUM

Den norra väggen är täckt av en mäktig mosaik föreställande Vakrath, det eviga djupets herre. Mitt i salen finns ett lågt bord och enkla sittkuddar. Från taket hänger en fantastiskt smidd oljelampa i koppar. Framför nischerna in till den gång som löper runt rummet, hänger mönstrade broderier med tecken som symboliserar Vakraths storhet.

Här befinner sig Stormästaren, de sex mästarna och en av Iaos högpräster från Agriea. Rollpersonerna får höra deras samtal om de smyger sig in i det tomma vaktrummet och upp i galleriet runt salen.

När rollpersonerna kommer in i galleriet hör de lågmälda röster samtala på västjori. Orden är otydliga och det är svårt att uppfatta vad som egentligen sägs.

Rollpersonerna måste smyga sig närmare för att kunna höra bättre. Det lyckas de automatiskt med. Mästarna och prästen är alltför uppslukade av samtalet för att lägga märke till rollpersonerna.

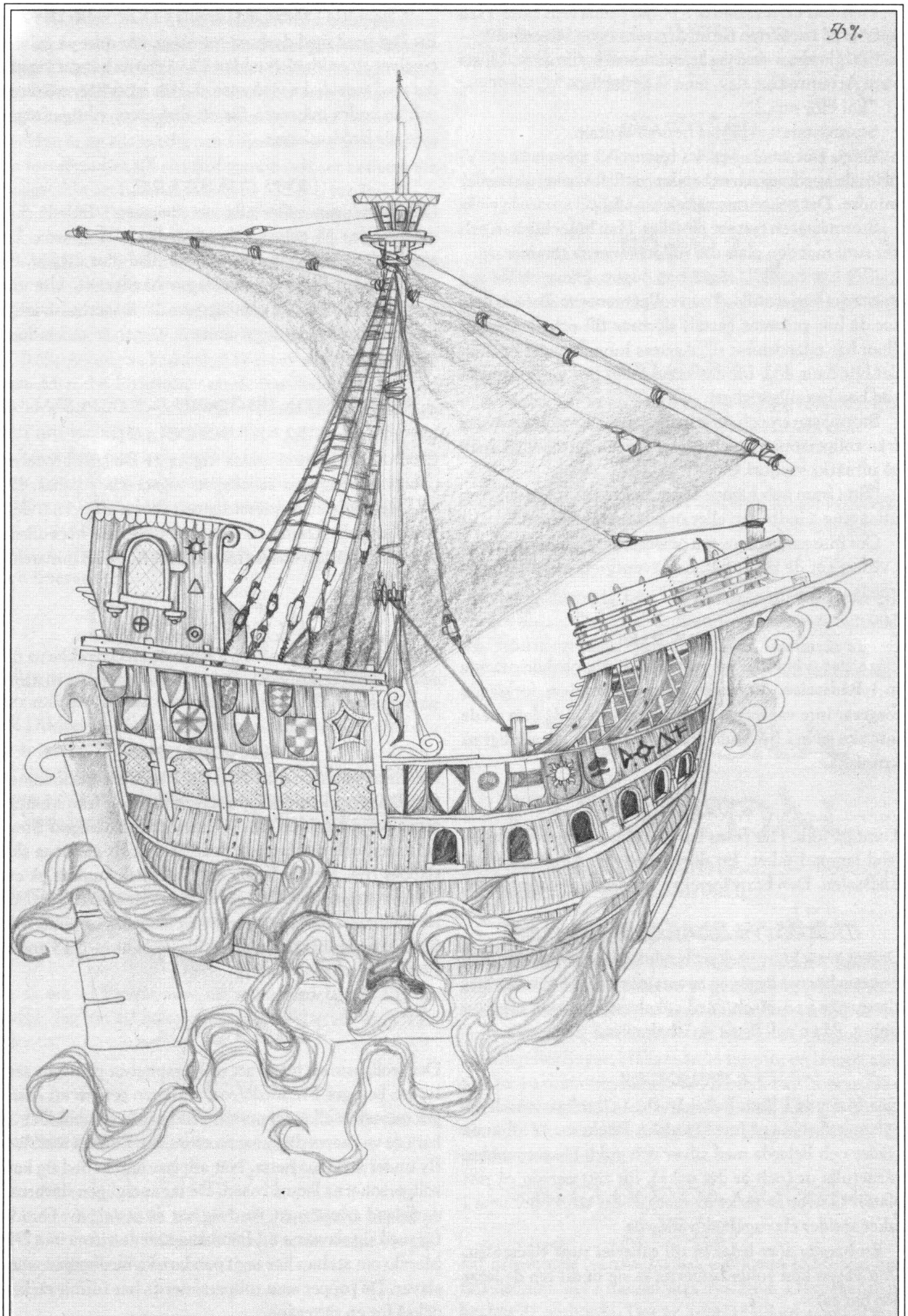
När de kommer närmare ser de hur åtta män är inbegripna i ett ytterst animerat samtal. det är Stormästaren, de sex mästarna och prästen från Agriea. Prästen är en storväxt man med korpsvart hår, mörka ögon och kantiga anletsdrag. Han är klädd i en blå och gyllene kåpa av finaste siden. Runt halsen bär han en gyllene halsring av ålderdomligt snitt.

Prästen har en hes, väsande röst. Stormästarens röst är kall och hotfull, medan mästarna knappt säger något alls av artighet mot Stormästaren. Prästen står vänd mot Stormästaren.

"För samtliga slavar till mitt skepp omgående. Jag vill att allt ska vara klart för avfärd innan gryningen", säger prästen.

"Omöjligt. Vi har redan sålt trettio av dem till östlänningarna. De väntar sin leverans inom tre dagar", svarar Stormästaren och gör en avvärjande gest med sina långa naglar. De sex mästarna nickar och mumlar instämmande. Prästen blir långsamt allt rödare i ansiktet. (Stormästaren försöker trissa upp priset på slavarna, men det begriper varken prästen eller rollpersonerna.)

"Ni glömmer vem jag är! I Arraquwâins namn. Överlämna slavarna till mig utan vidare diskussion!" säger prästen.



Han drar efter andan och börjar fumla i sitt bälte. Han är högröd i ansiktet. Stormästarens ögon blixtrar till.

"Ni glömmer vem jag är, och var ni befinner er. Ni må vara Arraquwâins slav, men vi är det inte."

"Éa! Hör nu...!"

Stormästaren avbryter honom brutalt.

"Nej. Det är ni som ska lyssna. Vi arbetar åt er. Vi utför de uppdrag som ni betalar oss för. Varken mer eller mindre. Det ger er inte rätten att..."

Stormästaren tystnar plötsligt. Han höjer blicken och ser runt mot den plats där rollpersonerna gömmer sig.

"Vi har besök", säger han lugnt. Han och de sex mästarna börjar stilla gå mot rollpersonerna. Bakom dem ser de hur prästens gestalt skimrar till och försvinner (han har teleporterat till Agrieas huvudtempel i panik, det blir hans död, för det krävs långt fler magipoäng än vad han har tillgängligt).

Stormästaren och de sex mästarna stannar fem meter från rollpersonerna och utmanar dem formellt på duell på utmärkt västjori.

"Stig fram och kämpa för er heder. Vi framställer en utmaning. Godta den eller överlämna era vapen."

Om inte rollpersonerna omedelbart sträcker tassarna i vädret går de till anfall, och äventyrets stora slutstrid inleds.

5. Vaktrum

Här sitter två bröder på vakt så att ingen obehörig tar sig in i Rådssalen. Kommer rollpersonerna in förklädda reagerar inte vakterna. De gör bara tecken åt dem att de inte ska gå in i Rådssalen och säger något obegripligt på kruniska.

6. Vaktrum

Tomt på folk. Här finns bara en matta på golvet och en tänd lampa i taket. En dörr leder upp till galleriet till Rådssalen. Den här vägen kan rollpersonerna ta sig dit.

7. Stormästarens sovrum

Golvet är täckt av vackert broderade mattor. Upprullad mot ena hörnet ligger en sovmatta av flätad säv. Ett litet altare står i en nisch, med rökelsestickor och offer av ambra. På en pall ligger en ichakapipa.

8. Bibliotek

Här förvaras i låsta bokskåp flera ovanliga vassidiska volymer skrivna på fornkruniska. Böckerna är inbunda i läder och belagda med silver och guld. De ser mycket värdefulla ut (och är det också, för rätt person på rätt plats). Golvet är täckt av mattor. En tänd oljelampa i taket sprider ett vagt bedövande os.

En hemlig dörr leder in till galleriet runt Rådssalen. Den vägen kan rollpersonerna ta sig in dit om de letar och har tur.

9. Stormästarens mötesrum

Ett lågt bord med dyrbara träinlägg står mitt på golvet, omgivet att enkla sittkuddar. På väggarna hänger vävnader med vassidiska visdomsord. Här möts Stormästaren och de andra mästaren för att diskutera viktiga frågor som rör Brödraskapet.

10-15. Mästare

(Beskrivningen gäller alla sex rummen.) Enkelt rum med mattor på golvet och vävnader på väggarna. En sovmatta av flätad säv ligger hoprullad mot väggen. På ett lågt bord ligger en uppslagen handskrift. Utanför rummet finns ett litet träningsrum där mästarna övar sig i svärdskonst. Träningsrummets väggar är täckta med ställ för träsvärd.

16. De små brödernas och systrarnas celler

Brödraskapets stora massa utgörs av De små bröderna och systrarna, som sällskapets lägsta klass kallas. De utför grovjobbet, lönnmördar och sköter affärerna. Cellerna är helt tomma så när som på enkla hoprullade sovmattor på golvet. För närvarande finns 28 initiander här.

17. Vaktrum

Här finns alltid sex vakter. De har de enda nycklarna till dörren mot fångcellerna. De sitter på de vanliga mattorna på golvet.

18. Slavceller

Det finns sammanlagt 132 slavar här. De flesta kommer från länderna kring Kopparhavet, några är från Montu-rerna och Melukha. Om rollpersonerna besegrar Stormästaren och mästarna kan de begära att slavarna ska släppas fria. De får betala en symbolisk summa på ett silvermynt per slav. Då äger de sedan slavarna. Om Gloria Tachami i början av äventyret fångades av piraterna, finns koggens besättning här tillsammans med 15 andra sjömän från kapade fartyg.

Slutet

Det troligaste slutet är att rollpersonerna på något sätt lyckas besegra Brödraskapet, antingen genom att besegra mästarna eller genom att slakta hela sekten. Det är bara de vuxna medlemmarna som slåss. Barnen försöker fly under stridens hetta. När allt har lugnat ned sig kan rollpersonerna lämna basen. De tar antagligen slavarna, däribland sjömännen, med sig när de ger sig av. Om de för med sig slavarna till Pandarea kan de vittna mot Di-Mercio om att han har tagit pandariska medborgare som slavar. De papper som rollpersonerna har funnit räcker också för en rättegång.

De kan krossa DiMercio. Familjens manliga medlemmar (Guillano, hans åldrade far och hans bror, som inte har något med det här att göra) avrättas genom halshuggning. Kvinnor och barn skickas i landsflykt utan några ägodelar. Bara de delar av familjen som befinner sig utomlands klarar sig. De återsamlas under sonen Espero. Han är en ädelmodig och viljestark ung man som har en förmögenhet till sitt förfogande och ser det som sin heliga plikt att hämnas familjens död och vanära.

Lucretia Machiavellio förlåter rollpersonerna offentligt och undandrar blodshämnden mellan dem och familjen Machiavellio. De får behålla en tredjedel av piraternas och Guillano DiMercios förmögenhet. Resten tillfaller Machiavellios och, till viss del, de familjer vars medlemmar togs som slavar av DiMercio.

Rollpersonerna kan också få ett av de flygande skeppen. Men det förutsätter att de har dödat alla vuxna i Brödraskapet. Om de har gjort detta kommer de barn och ungdomar som lyckades fly att svära blodshämnd och jaga dem över hela världen för att utkräva den om en fem, tio år. Det rör sig om ett tjugotal barn till topptränade lönnmördare. De kommer naturligtvis att ägna all sin tid under de kommande åren att förbereda sig för sin hämnd. (Se Korpen flyger och annan uppbygglig film och litteratur.)

BILAGA 1

Klipp ut utdragen ur DiMercios brev och ge dina spelare när rollpersonerna har funnit och läst El'Ramish' brev till DiMercio. Eller fotokopiera sidan om du är rädd om äventyret.

Det finns nio brev hos Guillano DiMercio. Nedan finns ett sammandrag av det intressantaste i vart och ett.

Varje brev inleds med "Don Guillano DiMercio".

BREV 1

Ursäkta mitt fräcka tilltag att skriva detta brev till er, utan att ens vara presenterad, men...

BREV 2

... så om ni förstår vore ett möte fördelaktigt för oss bägge. Jag har ett intressant affärsförslag att lägga fram för er...

BREV 3

... det gläder mig att ni har accepterat mitt förslag. Ni kommer att finna att jag är en generös man...

BREV 4

... huset DiFabra är troligen det lämpligaste att börja med. När de har avlägsnats får ni ta det lugnt ett tag. Mina källor...

BREV 5

... vi behöver sammanlagt 33 till för den första sändningen. Undvik alla sekunda varor — bara unga och friska exemplar ger ett bra pris...

BREV 6

... ert förslag att ta kontakt med piraterna var utmärkt. Vi och de förhandlar nu om ett större samarbete. Går allt efter planerna börjar vi om några månader...

BREV 7

Jag håller med om att huset Machiavellio vore lämpligast. Lämna inga vittnen. Se till att övertagandet sker med finess...

BREV 8

... syndabockar är en utmärkt idé. Får jag föreslå några mindre kända från fastlandet. De kan lätt offras...

BREV 9

... det är dags att fundera på nästa steg. Huset Montage, kanske? De är av lagom storlek. Det vore lämpligt att börja nästa månad...

Breven är daterade från ett år bakåt till för cirka två veckor sedan. Ovan har de komprometterande och viktiga delarna ur varje brev plockats ut. Resten är tomma ord och artighetsfraser. Du kan, om du vill, rekonstruera hela breven.

MAGISKA FÖREMÅL

Det finns två magiska föremål i äventyret — Sanningens svärd och Den glömda gudens svärd.

SANNINGENS SVÄRD

Ett gammalt slagsvärd som länge har varit i familjen Machiavellios ägo. Fästet är av guld och prytt med röda och gula juveler. Klingan är av kallhamrat järn. Det har en enda magisk förmåga — att känna om någon talar sanning eller ljuger. Hålls svärdet framför en person som uttalar en osanning hugger det huvudet av honom eller henne. Det utstrålar en hotande känsla som gör att potentiella lögnare tänker sig för en gång extra innan de uttalar en osanning.

DEN GLÖMDA GUDENS SVÄRD

Ett urgammalt tvåhandssvärd. Guillamo DiMercio har fått det som del i handel med Nidland. Dess egentliga krafter är oerhörda. Det är kopplat till en gammal gud

från trakterna kring Nidland. Men eftersom guden är bortglömd sedan årtusenden har krafterna bleknat till en skugga av vad de en gång var.

Lyckas en rollperson starta en kult kring Den glömda guden och starta en kyrka kommer svärdet gradvis att återfå sin forna makt. Nuvarande värden:

NAMN	FATTN	SKADA	STY-GRP	TYP	VIKT	BV
Storsvärd	2H	2T10+4	4	T	2	25

Svärdet har även förmågan att kasta BLIXT E3 och HELA E2.

Om guden återvinner en del av sin styrka gör svärdet mer skada och får fler och kraftigare besvärjelser. Den som bär svärdet blir dessutom en representant för Den glömda guden på jorden och upptar omedvetet allt fler av gudens attribut.

Den rollperson som griper svärdet känner en svag närvaro, som om något trevade inne i hjärnan. Om guden godkänner bäraren känns det bra, annars får rollpersonen en obetvinglig lust att lägga vapnet ifrån sig.

För att bära vapnet måste man vara utomordentligt renhjärtad och god. Gudens inflytande gör dessutom att bäraren blir godare och mer renhjärtad ju längre han eller hon bär det. (Rollpersonen får aldrig ha skadat eller dödat en obeväpnad, svurit falskt eller ljugit för egen vinnings skull, ha underlåtit att ge allmosor, eller överhuvudtaget inte betett sig renhjärtat och gott.)

PERSONER

Spelledarpersonerna är spelledarens ansikte mot sina spelare. Det är viktigt att inte bara deras egenskaper och färdigheter är beskrivna, utan också att deras personlighet är väl utmejslad. Om spelledaren anstränger sig när han ska gestalta olika personer, blir verklighetskänslan mycket starkare. Spelarna får lättare att verkligen rollspela sina rollpersoner och det blir (förhoppningsvis) roligare för alla inblandade. Som spelledare ska du inte tveka att överdriva gester, dialekter och beteenden. De blir både enklare och roligare så.

Spelledarpersonerna beskrivs i den ordning de uppträder i äventyret.

LUCIANO MORTE

STY	12	INT	15	KAR	16
FYS	10	PSY	13	KP	10
STO	9	SMI	15	SB	—

Utseende: Luciano är kort och senig med en uppsträckt, struttande gång. Svart hår uppknutet i nacken och bruna, milda ögon. Han ser riktigt bra ut. Han klär sig i extremt pråliga kläder, helst i guld och rött. Han bär bara siden och silke.

Personlighet: Luciano är en liten snobb. Han stryker sig oupphörligen över ansiktet när han inte är maskerad (det gör de flesta pandarer). Han pratar oavbrutet och ger ett lite osäkert intryck. Mot ickepandarer är han artig, men en smula nedlåtande. Han har en hemsk, "italiensk" accent. Om det finns några damer bland rollpersonerna är han uppvaktande och oerhört artig i akt och mening att förföra dem.

Utrustning: dolk, värja (gör skada som kortsvärd), pråliga kläder, kraftig parfym, vit näsduk, puderdosa

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 60%, Kardiska 50%

Färdigheter: Desarmera/Gillra fällor 40%, Dyrka upp lås 50%, Finna dolda ting 50%, Främmande kulturer 75%, Första hjälpen 50%, Geografi 50%, Gömma sig 35%, Köpslå 65%, Lyssna 60%, Läsa och skriva 60%, Sjökunnighet 60%, Schack och brädspel 45%, Simma 50%, Sjunga och spela 80%, Värdesätta 80%, Övertala 75%

Vapenfärdigheter: Dolk 75%, Värja 75%, Parera 75%



KAPTEN FREDRICO

STY	15	INT	10	KAR	8
FYS	14	PSY	9	KP	13
STO	12	SMI	12	SB	—

Utseende: Fredrico är en kort och ljushårig man i fyrtioårsåldern. Han har blå ögon och är klädd i enkla sjömanskläder med en liten luva på huvudet.

Personlighet: Stirrar gärna vilt på folk. Säger "ja, ja" hela tiden. Ger ett stressat intryck och stryker sig gärna över huvudet.

Utrustning: sjöskumspipa, sextant, dolk, kortsvärd (förvaras i hans hytt)

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 75%, Kardiska 40%, Trakoriska 25%

Färdigheter: Främmande kulturer 65%, Första hjälpen 45%, Geografi 60%, Hoppa 75%, Klättra 90%, Köpslå 75%, Lyssna 45%, Sjökunnighet 90%, Navigera 90%, Sjunga och spela 50%, Upptäcka fara 40%, Värdesätta 60%, Övertala 50%

Vapenfärdigheter: Dolk 40%, Kortsvärd 65%

ANDRESTYRMAN NICOLAI

STY	17	INT	8	KAR	10
FYS	15	PSY	12	KP	15
STO	15	SMI	13	SB	—

Utseende: Ännu kortare än Fredrico, men en muskulös och väldigt stark man. I 30-årsåldern. Blond med kortklippt, rufsigt hår. Klädd som Fredrico men utan luva.

Personlighet: Är mycket entusiastisk över allt. Säger ofta "Det är okey". Går omkring och snidar på ett trästycke.

Utrustning: dolk, bredsvärd (i sin hytt), tuggtobak

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 50%, Trakoriska 35%

Färdigheter: Finna dolda ting 60%, Främmande kulturer 45%, Första hjälpen 70%, Geografi 25%, Hoppa 80%, Klättra 90%, Köpslå 25%, Lyssna 50%, Sjökunnighet 75%, Navigera 50%, Simma 20%, Smyga 50%, Upptäcka fara 60%, Värdesätta 50%

Vapenfärdigheter: Dolk 60%, Bredsvärd 75%, Parera 60%

ANDRESTYRMAN CLASSIUS

STY	13	INT	15	KAR	14
FYS	12	PSY	12	KP	12
STO	12	SMI	15	SB	—

Utseende: En lång och mörk man med svarta ögon. Klär sig i snyggare kläder än de andra sjömännen, gärna i mörkblått eller karmosinrött.

Personlighet: Mycket lugn och sansad. Ekonomiskt lag. Rullar ett mynt mellan fingarna när han tänker.

Utrustning: dolk, bredsvärd (i hytten)

Talade språk: , Pandariska 90%, Zorakiska 40%

Färdigheter: Främmande kulturer 75%, Första hjälpen 40%, Geografi 80%, Historia 35%, Hoppa 60%, Klättra 80%, Köpslå 75%, Lyssna 40%, Läsa och skriva 40%, Sjökunnighet 60%, Navigera 40%, Upptäcka fara 40%, Värdesätta 60%, Övertala 60%

Vapenfärdigheter: Dolk 50%, Bredsvärd 50%, Parera 50%

SJÖMÄN PÅ GLORIA TACHAMI

STY	12	INT	10	KAR	10
FYS	14	PSY	9	KP	12
STO	10	SMI	15	SB	—

Utseende: Korta och mörka män med långt hår uppsatt i en knut i nacken. Slätrakade. Går med bar överkropp och barfota.

Personlighet: Enkla män, bara intresserade av fartyg, havet, vin, kvinnor och sång.

Utrustning: tuggtobak

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 35%

Färdigheter: Främmande kulturer 50%, Första hjälpen 50%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Lyssna 40%, Sjökunnighet 75%, Navigera 40%, Sjunga och spela 35%, Upptäcka fara 40%, Värdesätta 35%

Vapenfärdigheter: Dolk 50%, Kortsvärd 45%, Klubba 45%

BENOIT DEN FÖRDRIVNE

STY	17	INT	15	KAR	14
FYS	15	PSY	12	KP	13
STO	15	SMI	17	SB	—

Utseende: Benoit är lång och muskulös. Han är extremt hårig på överkroppen. Klädd i läderrustning och seglarbyxor. Bär höga kragstövlar och har en lapp för vänster öga. Ett otäckt ärr går ned längs hela ansiktet, som förvrids när han ler. Tänderna är halvruttna.

Personlighet: Den fördrivne pandaren är hatisk och hämndlysten. Han har fortfarande rester av chevaleresktuppträdande och heder. Han uppträder artigt, nästan överdrivet artigt, mot besegrade fiender. Han stryker

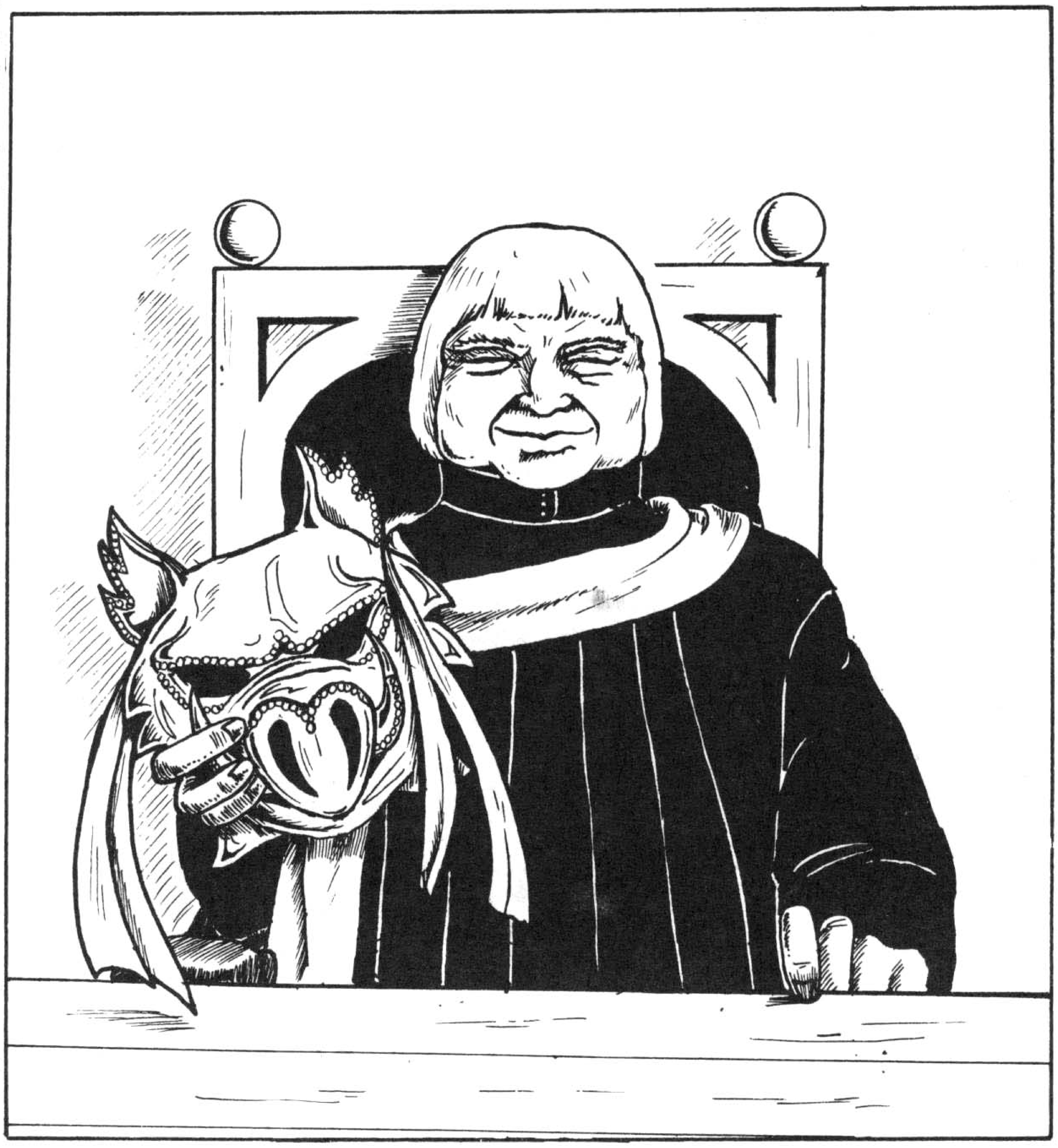
hela tiden tiden med knogen över ärret i ansiktet. Han kastar ofta tärning för att avgöra vad han ska göra.

Utrustning: dolk, slagsvärd, kastdolk i ärmen, tärningar, signetring med sin familjs vapen, stympat och bränt.

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 75%, Kardiska 50%, Trakoriska 30%, Västkruniska 25%, Morëlvidynska 75%

Färdigheter: Främmande kulturer 80%, Första hjälpen 40%, Geografi 75%, Heraldik och genealogi 40%, Historia 50%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Köpslå 90%, Lyssna 40%, Läsa och skriva 75%, Sjökunnighet 90%, Navigera 75%, Schack och brädspel 60%, Simma 50%, Smyga 50%, Stjäla föremål 75%, Upptäcka fara 75%, Värdesätta 80%, Övertala 60%

Vapenfärdigheter: Dolk 80%, Slagsvärd 90%, Parera 80%



Pirater på Tiamats öga

STY	13	INT	10	KAR	8
FYS	15	PSY	10	KP	13
STO	12	SMI	14	SB	—

Utseende: Korta och satta. Mörkhåriga och klädda i färggranna sidenbyxor med breda röda tygbälten. Har huvudklutar och påfallande ofta ärr och illa läkta skador.

Personlighet: Brutala och råa. Vrålar förolämpningar. Respekterar fysisk styrka. Föraktar magi och diplomati.

Utrustning: dolk, kroksabel, långbåge, tuggtobak, guldringar och infattade halvädelstenar

Talade språk: Morëlvidynska 90%, Kardiska 40%, Zorakiska 30%

Färdigheter: Finna dolda ting 70%, Främmande kulturer 50%, Första hjälpen 50%, Geografi 45%, Gömma sig 70%, Hoppa 80%, Klättra 90%, Sjökunnighet 75%, Simma 20%, Sjunga och spela 15%, Smyga 75%, Stjäla föremål 70%, Upptäcka fara 65%, Värdesätta 50%

Vapenfärdigheter: Dolk 75%, Kroksabel 80%, Parera 80%, Långbåge 75%

Guillano Dimercio

STY	12	INT	16	KAR	14
FYS	13	PSY	17	KP	14
STO	14	SMI	9	SB	—

Utseende: En lång och tämligen fet man i dyrbara kläder av ädlaste silke. Höknäsa, plufsiga kinder och svarta genomträngande ögon. Guillano är i 60-årsåldern.

Personlighet: Översvallande vänlig. Svettas kopiöst. En MYCKET god lögnare. Gör det inte enkelt för dina spelare genom att spela honom som en skurk. Han talar med utpräglad "italiensk maffia" accent.

Utrustning: vildsvinsmask, fet penningpung, fuktig näsduk, parfymflaska, puderdosa, dolk, värja (som kortsvärd)

Talade språk: Pandariska 90%, Kardiska 75%, Zora-

kiska 75%, Trakoriska 60%, Nordmelukhi 45%, Morelvidynska 40%, Västkruniska 45%, Dalkiska 60%

Färdigheter: Främmande kulturer 80%, Första hjälpen 50%, Geografi 75%, Heraldik och genealogi 80%, Historia 75%, Köpslå 120%, Läsa och skriva 90%, Sjökunnighet 90%, Navigera 75%, Schack och brädspel 60%, Värdesätta 120%, Övertala 90%

Vapenfärdigheter: Dolk 60%, Värja 75%, Parera 75%

MARIO MACHIAVELLIO

STY	15	INT	12	KAR	15
FYS	13	PSY	12	KP	14
STO	14	SMI	15	SB	—

Utseende: Lång och smärt som en vidja. Mörkt hår uppsatt i nacken och rena ansiktsdrag med en stor höknäsa och mörka, nästan svarta ögon. Klär sig elegant och bär alltid svärd utomhus.

Personlighet: En renodlad rumlare. Glad och skojfrisk. Behandlar rollpersonerna som sina jämlikar. Viftar agiterat med händerna när han talar.

Utrustning: vargmask i silver, juvelprydd dolk, slagsvärd, ringar och smycken, puderdosa

Talade språk: Pandariska 90%, Kardiska 50%, Trakoriska 40%, Dalkiska 30%, Nordmelukhi 25%

Färdigheter: Främmande kulturer 55%, Första hjälpen 40%, Geografi 60%, Heraldik och genealogi 25%, Historia 35%, Hoppa 50%, Klättra 75%, Köpslå 60%, Läsa och skriva 90%, Sjökunnighet 55%, Navigera 55%, Schack och brädspel 40%, Sjunga och spela 60%, Spåra 45%, Värdesätta 50%, Övertala 45%

Vapenfärdigheter: Dolk 75%, Slagsvärd 60%, Parera 60%, Långbåge 40%

NICOLO MACHIAVELLIO

STY	12	INT	18	KAR	15
FYS	12	PSY	17	KP	12
STO	12	SMI	9	SB	—

Utseende: En rundnätt man i 50-årsåldern med vitt skägg och kal hjässa. Fina men inte pråliga kläder.

Personlighet: Häftigt humör, skarp blick. Han stryker sig gärna över skägget. Mycket kultiverad.

Utrustning: dolk, kortsvärd, puderdosa, näsduk, snusdosa, tjurmask i guld med juveler och ädelstenar

Talade språk: Pandariska 90%, Kardiska 75%, Zorakiska 74%, Dalkiska 60%, Trakoriska 50%, Nordmelukhi 70%, Sydmelukhi 45%, Feliciska 35%

Färdigheter: Botanik 40%, Främmande kulturer 90%, Första hjälpen 40%, Geografi 90%, Heraldik och genealogi 85%, Historia 75%, Klättra 45%, Köpslå 140%, Läsa och skriva 90%, Sjökunnighet 90%, Navigera 90%, Schack och brädspel 50%, Simma 50%, Sjunga och spela 45%, Upptäcka fara 50%, Värdesätta 120%, Zoologi 55%, Övertala 120%

Vapenfärdigheter: Dolk 70%, Kortsvärd 75%, Parera 75%

MARIA MACHIAVELLIO

STY	12	INT	18	KAR	15
FYS	14	PSY	17	KP	12
STO	10	SMI	14	SB	—

Utseende: En rundnätt dam i 40-årsåldern. Korpsvart hår med begynnande gråa strån. Bruna ögon. Fortfarande mycket vacker. Klär sig i långa svepande klänningar i purpur och silver.

Personlighet: En mycket bestämd husmor av typisk italiensk modell. Härskar oinskränkt i hushållet. Tycker om att pula i trädgården.

Utrustning: dolk, parfym, näsduk, puderdosa, nyckelknippa

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 60%, Kardiska 50%, Nordmelukhiska 40%, Feliciska 40%

Färdigheter: Botanik 90%, Främmande kulturer 60%, Första hjälpen 90%, Geografi 75%, Heraldik och genealogi 120%, Historia 90%, Köpslå 90%, Lyssna 50%, Läsa och skriva 90%, Schack och brädspel 140%, Sjunga och spela 90%, Värdesätta 90%, Övertala 120%

Vapenfärdigheter: Dolk 60%

LUCRETIA MACHIAVELLIO

STY	14	INT	16	KAR	15
FYS	13	PSY	15	KP	13
STO	12	SMI	17	SB	—

Utseende: Sin mors avbild fast ung och smärt. Klär sig enkelt men elegant. Gillar intrikata håruppsättningar.

Personlighet: Viljestark, lugn och självsäker. Gillar att umgås med folk. En glad och utåtriktad kvinna som efter mordet på familjen blir sammanbiten, hämndlysten och sorgsen.

Utrustning: dolk, slagsvärd, parfym, sparvmask i guld (senare tjurmask)

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 60%,



Kardiska 60%, Trakoriska 50%, Feliciska 35%, Nordmalukhiska 25%

Färdigheter: Främmande kulturer 45%, Första hjälpen 70%, Heraldik och genealogi 40%, Historia 35%, Köpslå 70%, Lyssna 35%, Läsa och skriva 80%, Schack och brädspel 80%, Simma 90%, Sjunga och spela 85%, Smyga 60%, Värdesätta 50%, Övertala 75%

Vapenfärdigheter: Dolk 90%, Slagsvärd 90%, Parera 90%

Lyra och Sonia

STY	13	INT	15	KAR	17
FYS	15	PSY	15	KP	14
STO	12	SMI	15	SB	—

Utseende: Unga och rätt så söta tonårsflickor klädda i tämligen enkla kläder. Båda är korta, mörka och smala.

Personlighet: Trevliga och enkla att prata med. Blir lätt lite förälskade i intressanta och snygga unga män (KAR 15+). Flörtar lite. Fnittriga.

Utrustning: sparvmasker i koppar

Talade språk: Pandariska 90%, Kardiska 35%

Färdigheter: Första hjälpen 75%, Läsa och skriva 30%, Matlagning 60%, Simma 60%, Sjunga och spela 50%, Smyga 45%, Övertala 60%

Vapenfärdigheter: Dolk 45%

Targan

STY	17	INT	22	KAR	9
FYS	16	PSY	29	KP	17
STO	18	SMI	14	SB	+1T4

Utseende: En väderbiten svart man med krulligt grått hår. Lång och muskulös. Krusigt svart skägg med gråa strån. Helt vita ögon eftersom han är blind sedan födseln. Kraftiga anletsdrag. Klär sig i rött.

Personlighet: Targan "stirrar" på rollpersonerna trots att han är blind. Han verkar "se" obehindrat (se nedan). Korthuggen och ohövlig. Inget tålamod med dumma frågor.

Utrustning: magikerstav med 50 MP, ringar och smycken, medaljong i form av ett öga runt halsen (gör att han kan "se" obehindrat)

Talade språk: Nordmelukhiska 90%, Sydmelukhiska 90%, Pandariska 90%, Zorakiska 60%, Kardiska 50%, Trakoriska 60%, Dalkiska 60%, Feliciska 60%, Morëlvidynska 60%, samt en handfull andra irrelevanta språk

Färdigheter: Botanik 180%, Desarmera/Gillra fällor 90%, Finna dolda ting 75%, Främmande kulturer 120%, Första hjälpen 75%, Geografi 150%, Gömma sig 75%, Heraldik och genealogi 90%, Historia 120%, Hoppa 75%, Klättra 60%, Lyssna 50%, Läsa och skriva 120%,



Schack och brädspel 120%, Värdesätta 80%, Zoologi 90%, Övertala 90%

Besvärjelser: ANTIMAGI 75%, AVBILD 90%, BESKYDDARE 100%, BLIXT 140%, FRAMMANA SALAMANDER 130%, FÖRSEGLA 80%, HELA 120%, KONTROLLERA PERSON 140%, LJUS 75%, SYN 100%

Vargmannavakter hos Machiavellios

STY	15	INT	12	KAR	14
FYS	17	PSY	10	KP	15
STO	13	SMI	15	SB	—

Utseende: Korta och satta, men kraftiga unga män. Mörkt hår och svarta ögon. Klädda i enkla men hela och rena kläder. Bär läderrustningar.

Personlighet: Blint lojala mot sin klan och mot familjen. Lugna och sävliga, om inte deras heder ifrågasätts. Då bör rollpersonerna börja springa...

Utrustning: dolk, slagsvärd, läderharnesk, vargmask i koppar

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 60%, Kardiska 50%

Färdigheter: Första hjälpen 75%, Gömma sig 60%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Lyssna 75%, Simma 50%, Sjunga och spela 45%, Smyga 80%, Spåra 75%, Upptäcka fara 90%

Vapenfärdigheter: Dolk 90%, Slagsvärd 90%, Parera 90%, Långbåge 60%

KÖKSAN HEPATIA

STY	17	INT	12	KAR	15
FYS	14	PSY	15	KP	15
STO	15	SMI	12	SB	—

Utseende: En äldre dam med grått hår och blå ögon. Stor och stabil. Klär sig i enkla klänningar och stora vita förkläden.

Personlighet: Lugn och älskvärd. Gilla hela familjen, men älskar Luigi mest av allt på jorden.

Utrustning: stora köksknivar, kökshandduk över armen

Talade språk: Pandariska 90%

Färdigheter: Första hjälpen 75%, Köpslå 75%, Lyssna 60%, Matlagning 150%, Övertala 80%

Vapenfärdigheter: Köttyxa 50%

KÖKSPOJKEN LUIGI

STY	9	INT	13	KAR	15
FYS	12	PSY	12	KP	15
STO	8	SMI	15	SB	—

Utseende: En tolvårig rask pojke med blont hår och svarta ögon. Klädd i kortbyxor och skjorta. Går barfota.

Personlighet: Ett riktigt busfrö — typ Abdallah i Tintin. Trots det mycket tillgiven gamla Hepatia.

Utrustning: ståldankar, fickkniv

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 20%, Kardiska 20%, Trakoriska 15%

Färdigheter: Dyrka upp lås 25%, Finna dolda ting 70%, Första hjälpen 35%, Gömma sig 60%, Hoppa 50% , Klättra 75%, Köpslå 55%, Lyssna 60%, Simma 45%, Smyga 70%, Stjäla föremål 45%, Upptäcka fara 60%, Värdesätta 35%

Vapenfärdigheter: Dolk 35%

DIMERCIOS MÄN

STY	16	INT	10	KAR	8
FYS	16	PSY	9	KP	15
STO	14	SMI	14	SB	—

Utseende: Kraftiga och satta män i läderrustningar och smutsiga kläder. Mörkt hår och svartmuskiga. Ser påfallande brutala ut. Bär ovanligt brutala, enkla svin- och vargmasker.

Personlighet: Brutala och hänsynslösa män helt utan heder. Skrattar rått när folk pinas.

Utrustning: läderharnesk, dolk, slagsvärd, varg- eller svinmask

Talade språk: Pandariska 90%, Zorakiska 30%, Kardiska 30%, Trakoriska 25%

Färdigheter: Finna dolda ting 75%, Första hjälpen 40%, Gömma sig 75%, Hoppa 60%, Klättra 60%, Lyssna 50%, Smyga 75%, Spåra 60%, Stjäla föremål 75%, Upptäcka fara 50%

Vapenfärdigheter: Dolk 90%, Slagsvärd 120%, Parera 120%, Långbåge 75%

STORMÄSTAREN ELRAMISH

STY	18	INT	17	KAR	15
FYS	18	PSY	25	KP	17
STO	16	SMI	18	SB	+1T4

Utseende: En kort och smal man med orientaliska drag. Långt vitt hår som hänger löst över axlarna och uttryckslösa ögon. Abnormt långa naglar. Rena, visa anletsdrag. Tycks vara i 50-årsåldern. Klädd i svart kaftan med ett rött Vakrath-tecken på bröstet, silverbälte och svart huvudduk.

Personlighet: En kall och metodisk man. Fullständigt hänsynslös. Helt lojal mot Brödraskapet. Viftar gärna med sina långa naglar i luften när han pratar .

Utrustning: slagvärd, kortsvärd

Talade språk: Nordkruniska 90%, Fornkruniska 60%, Feliciska 75%, Pandariska 60%, Zorakiska 60%, Kardiska 50%

Färdigheter: Botanik 90%, Desarmera/Gillra fällor 90%, Dyrka upp lås 70%, Finna dolda ting 145%, Främmande kulturer 90%, Första hjälpen 90%, Geografi 75%, Heraldik och genealogi 150%, Historia 100%, Hoppa 90%, Klättra 90%, Lyssna 75%, Läsa och skriva 90%, Schack och brädspel 180%, Sjunga och spela 75%, Smyga 140%, Spåra 100%, Upptäcka fara 120%, Övertala 120%

Vapenfärdigheter: Dolk 90%, Slagsvärd 150%, Parera 150%, Kortsvärd 120%, Stridskonst: Spark 150% 2T6, Slag 230% 1T6+2, Flygande spark 175% 3T6

BRÖDRASKAPETS MÄSTARE

STY	17	INT	14	KAR	12
FYS	17	PSY	15	KP	17
STO	16	SMI	17	SB	+1T4

Utseende: Korta och smala med orientaliska drag. Långt svart hår. Uttryckslösa ögon. I 35-40 årsåldern. Klädda i svarta kaftaner med gyllene Vakrath-tecken på bröstet.
Silverbälten och svarta huvuddukar.

Personlighet: Kalla och hårda. Blint lojala mot Brödraskapet och stormästaren.

Kalla ögon som borrar sig in i rollpersonerna.

Utrustning: dolk, kortsvärd, slagsvärd

Talade språk: Nordkruniska 90%

Färdigheter: Botanik 60%, Desarmera/Gillra fällor 60%, Dyrka upp lås 75%, Finna dolda ting 80%, Främmande kulturer 75%, Första hjälpen 75%, Geografi 50%, Heraldik och genealogi 75%, Historia 75%, Hoppa 90%, Klättra 90%, Lyssna 75%, Läsa och skriva 75%, Sjunga och spela 50%, Smyga 90%, Spåra 90%, Upptäcka fara 90%

Vapenfärdigheter: Dolk 90%, Slagsvärd 110%, Parera 110%, Kortsvärd 90%, Stridskonst: Slag 115% 1T6+2, Spark 95% 2T6, Flygande spark 115% 3T6

Bröder och systrar

STY	15	INT	12	KAR	12
FYS	15	PSY	12	KP	15
STO	15	SMI	15	SB	—

Utseende: Korta och smala. Kortklippta, klädda i de typiska svarta kläderna.

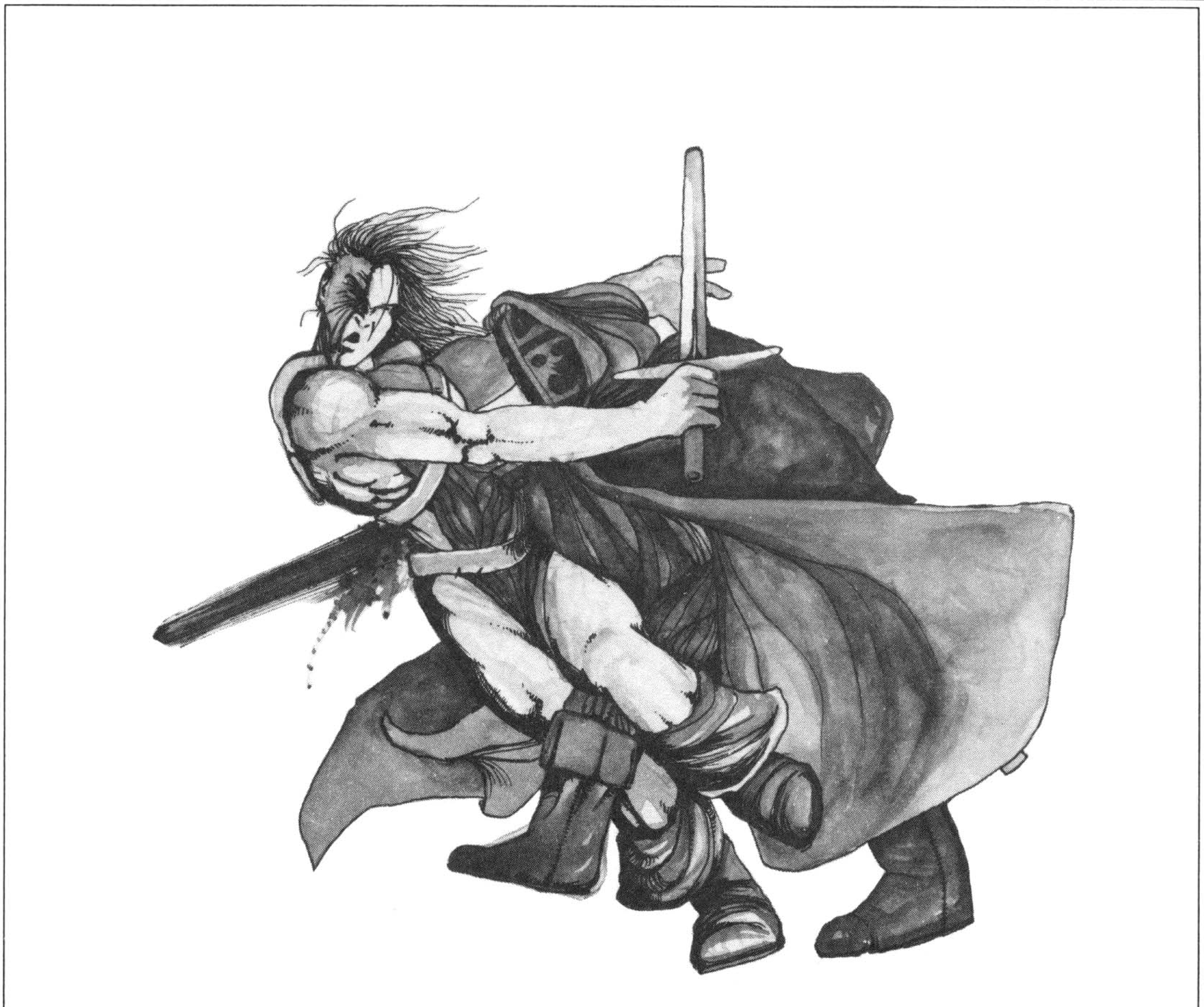
Personlighet: Blint lojala mot Brödraskapet och mästarna. Ägnar alla sin tid åt att öva. Mycket plikttrogna.

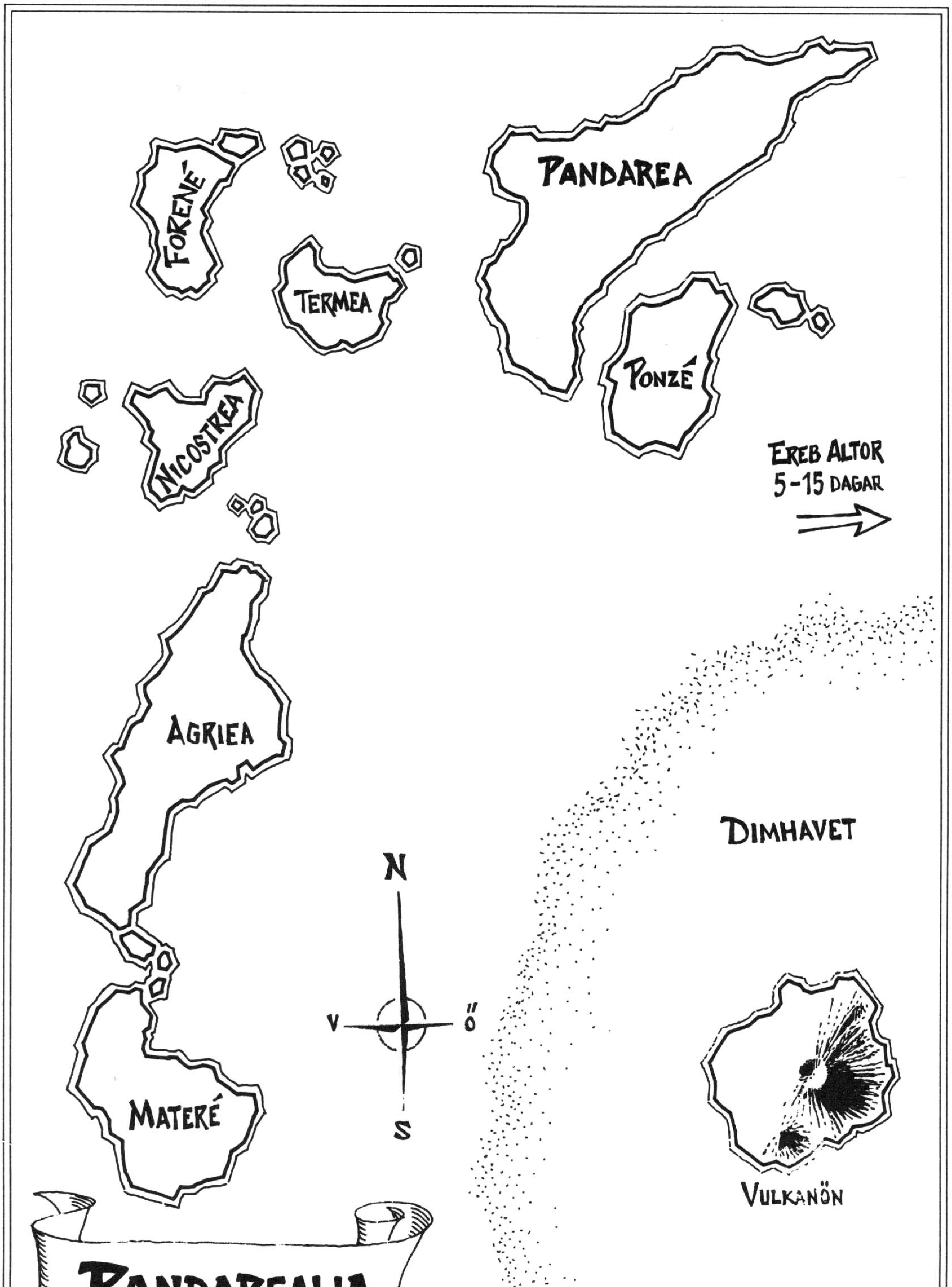
Utrustning: dolk, kortsvärd, slagsvärd

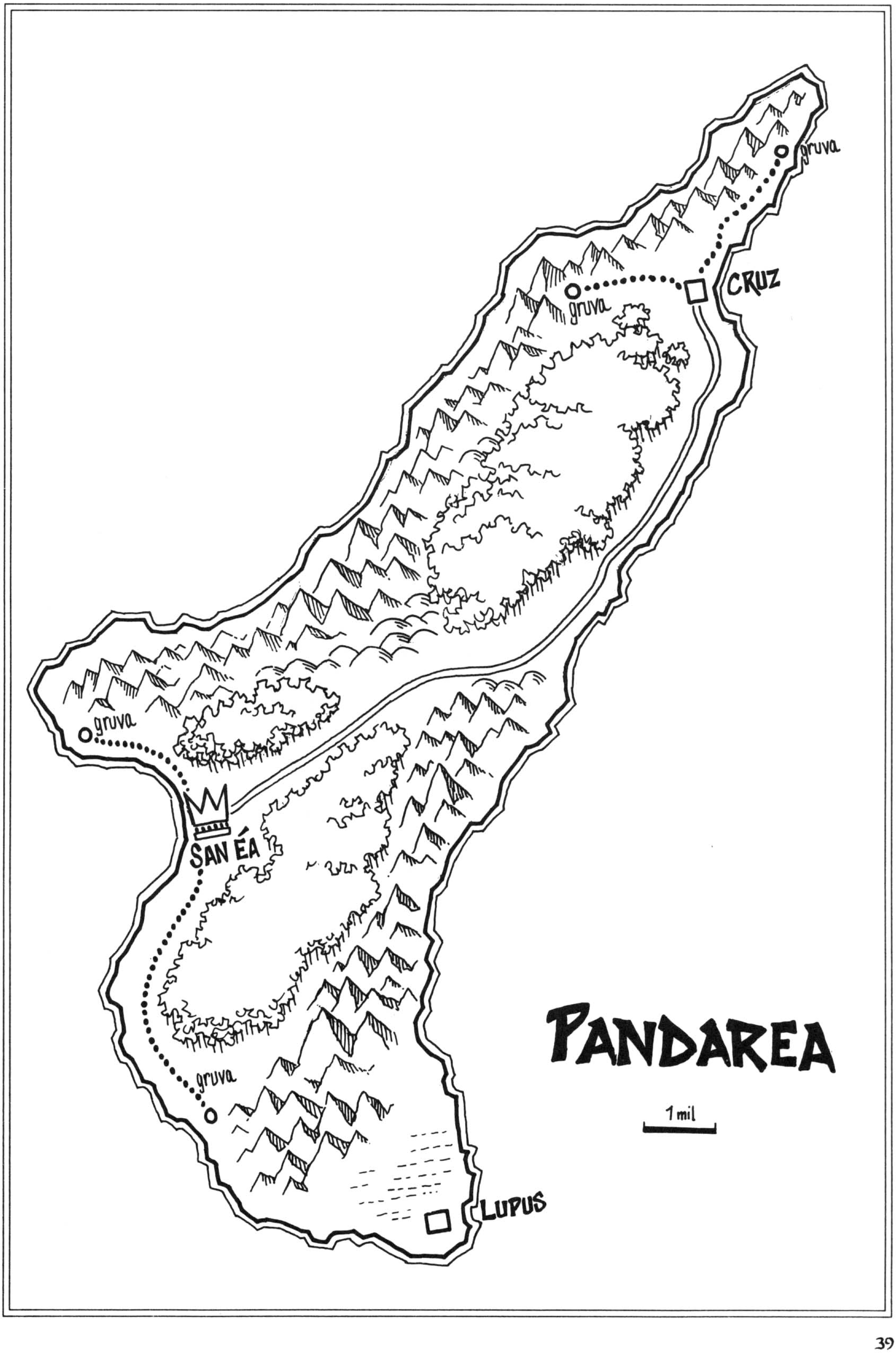
Talade språk: Nordkruniska 90%

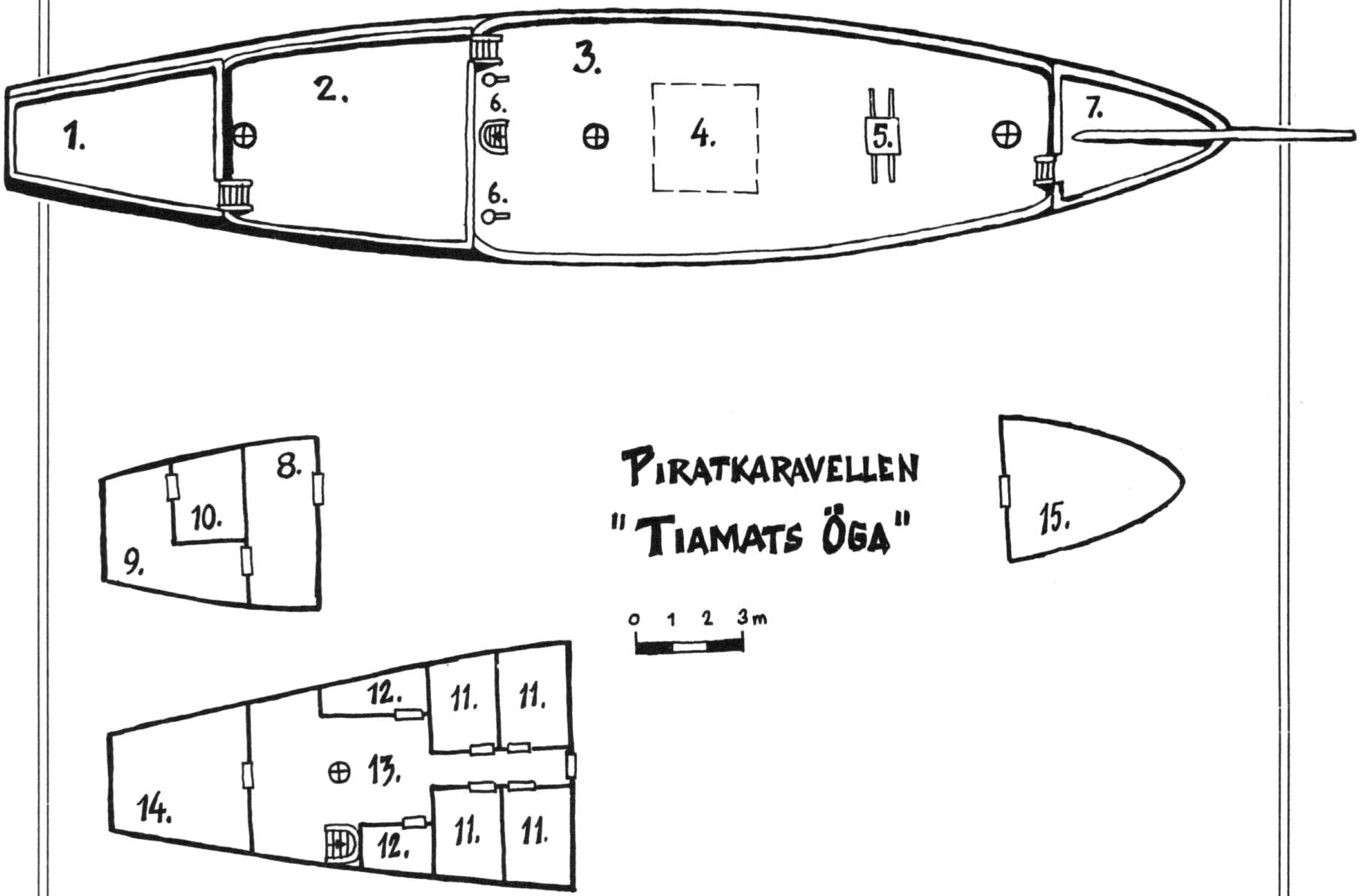
Färdigheter: Desarmera/Gillra fällor 75%, Dyrka upp lås 75%, Finna dolda ting 75%, Första hjälpen 60%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Lyssna 60%, Smyga 80%, Spåra 75%, Upptäcka fara 75%

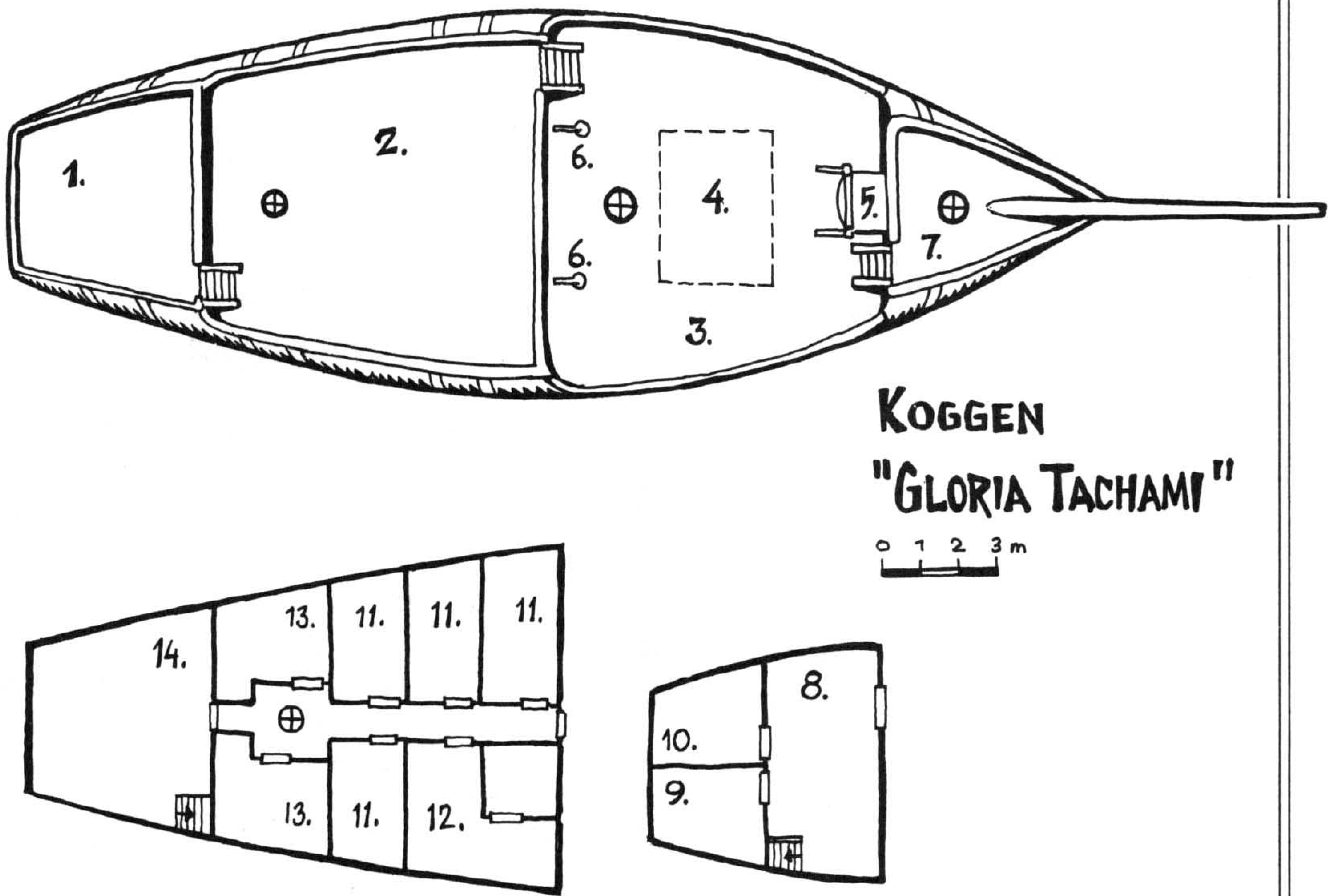
Vapenfärdigheter: Dolk 75%, Slagsvärd 90%, Parera 90%, Kortsvärd 75%, Stridskonst: Slag 70% 1T6+2, Spark 60% 2T6, Flygande spark 65% 3T6

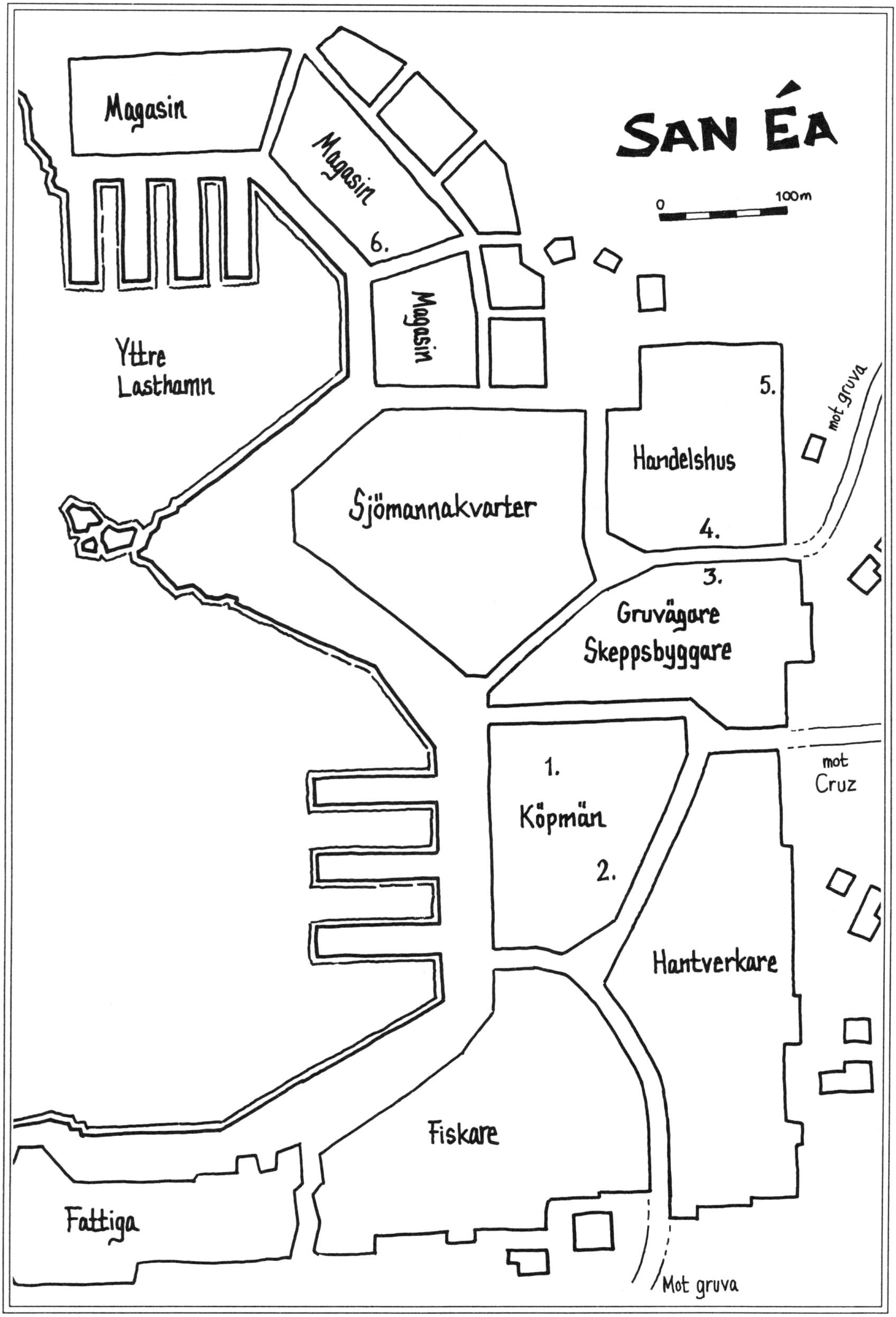


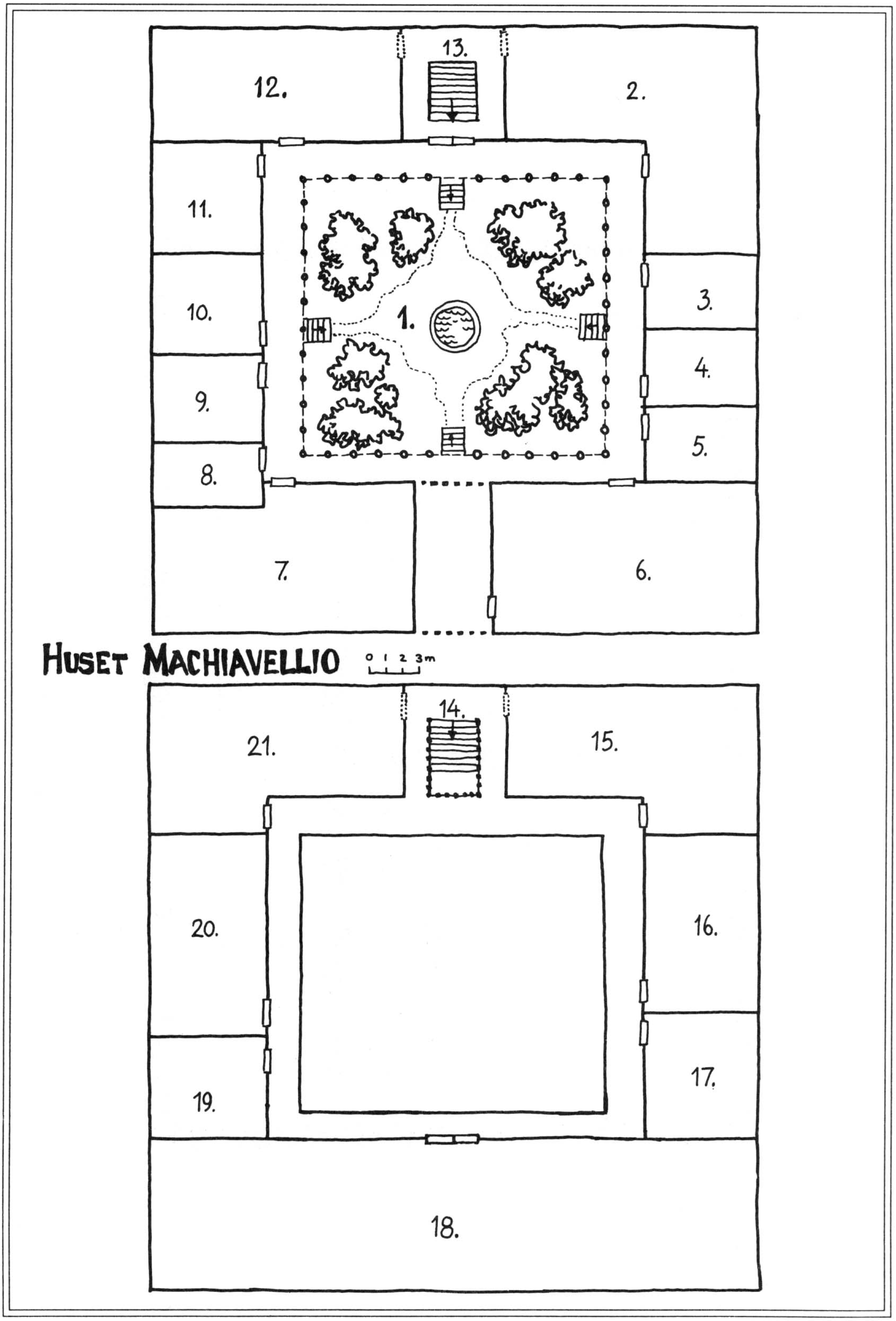

Pandarea
Forené
Termea
Ponzé
Nicostrea
Ereb Altor
5-15 dagar
Agriea
Dimhavet
N
V
Ö
S
Materé
Vulkanön
Pandarealia
0 1 5 mil


gruva
CRUZ
gruva
gruva
SAN ÉA
gruva
LUPUS
PANDAREA
1 mil

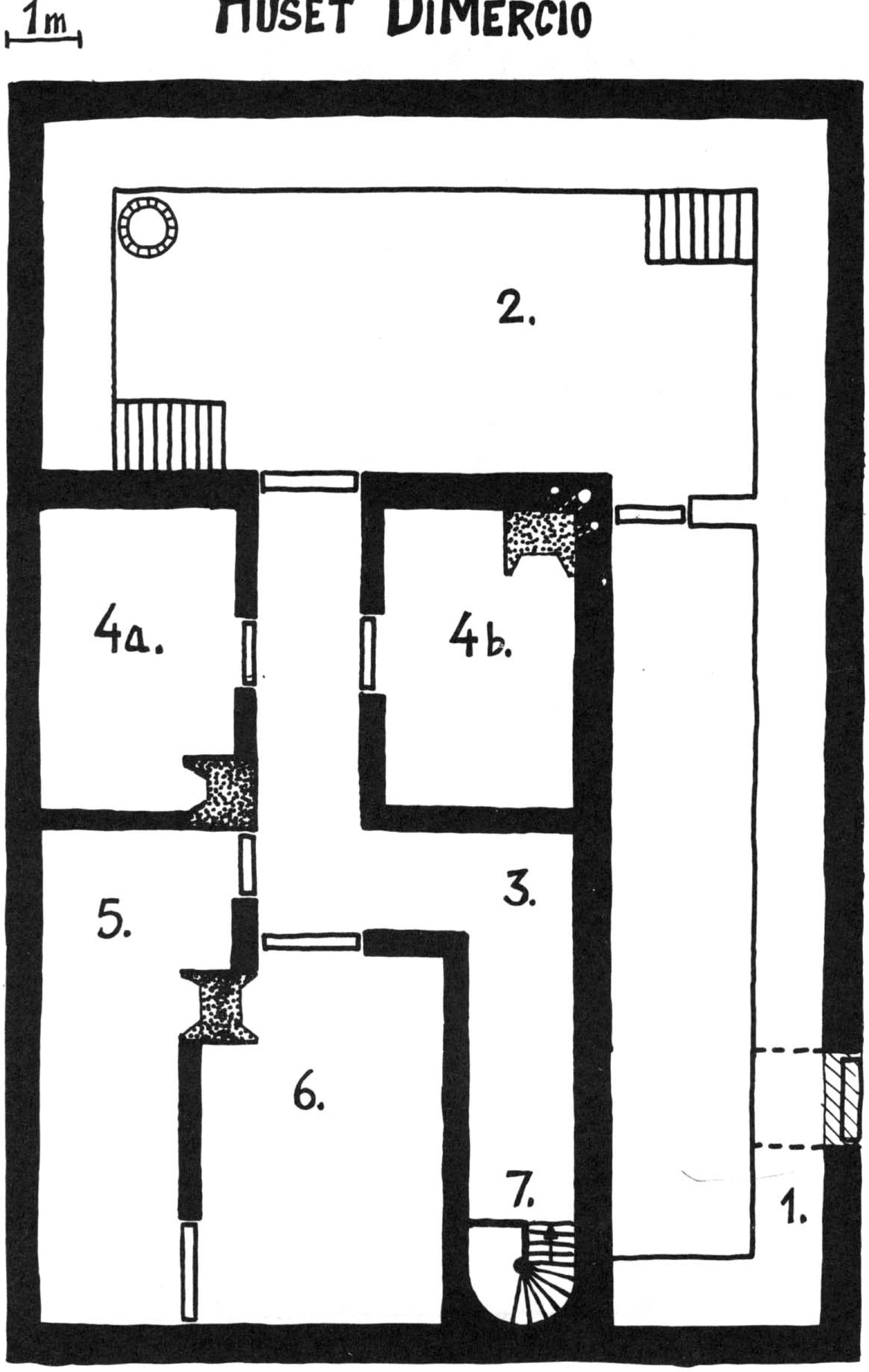

1.
2.
3.
4.
5.
6.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
11.
11.
11.
12.
12.
13.
14.
15.
Piratkaravellen
"Tiamats Öga"
0 1 2 3m


1.
2.
3.
4.
5.
6.
6.
7.
KOGGEN
"GLORIA TACHAMI"
0 1 2 3 m
14.
13.
11.
11.
11.
13.
11.
12.
8.
10.
9.

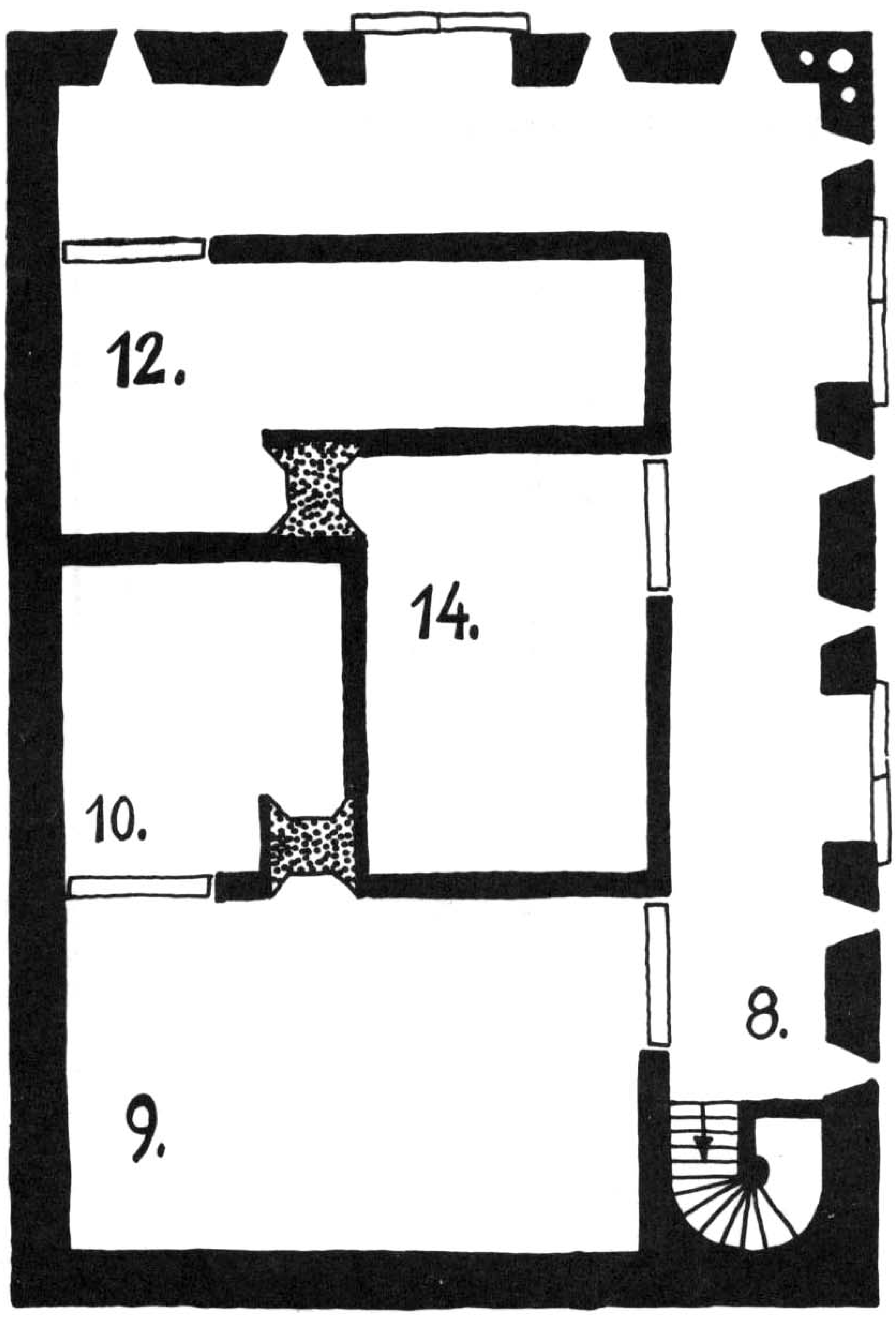

San Éa
0
100m
Magasin
Magasin
6.
Magasin
Yttre
Lasthamn
5.
mot gruva
Handelshus
Sjömannakvarter
4.
3.
Gruvägare
Skeppsbyggare
1.
Köpmän
2.
mot
Cruz
Hantverkare
Fiskare
Fattiga
Mot gruva


13.
12.
2.
11.
10.
1.
3.
4.
9.
5.
8.
7.
6.
Huset Machiavellio
0 1 2 3m
14.
21.
15.
20.
16.
17.
19.
18.

Huset DiMercio

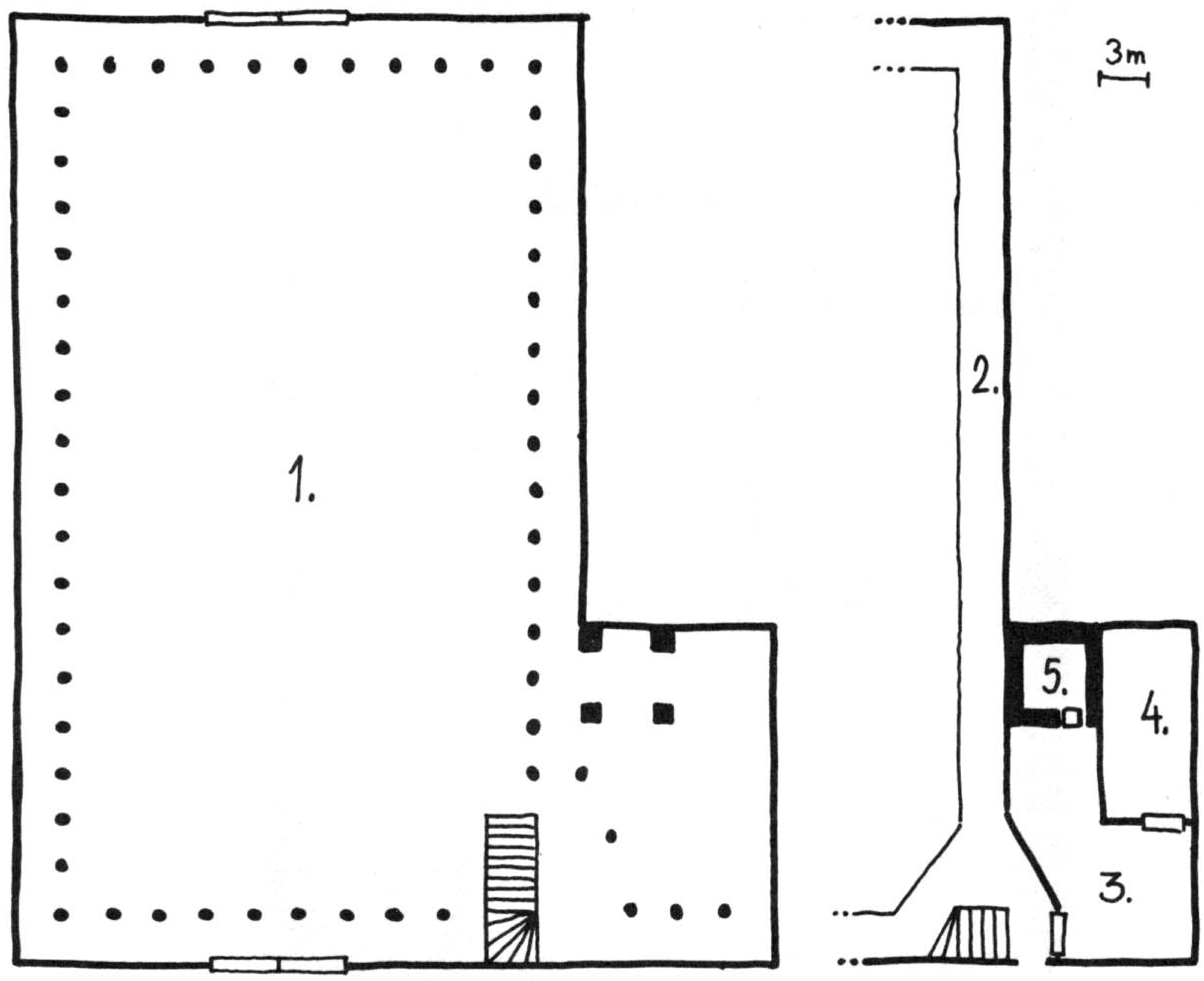


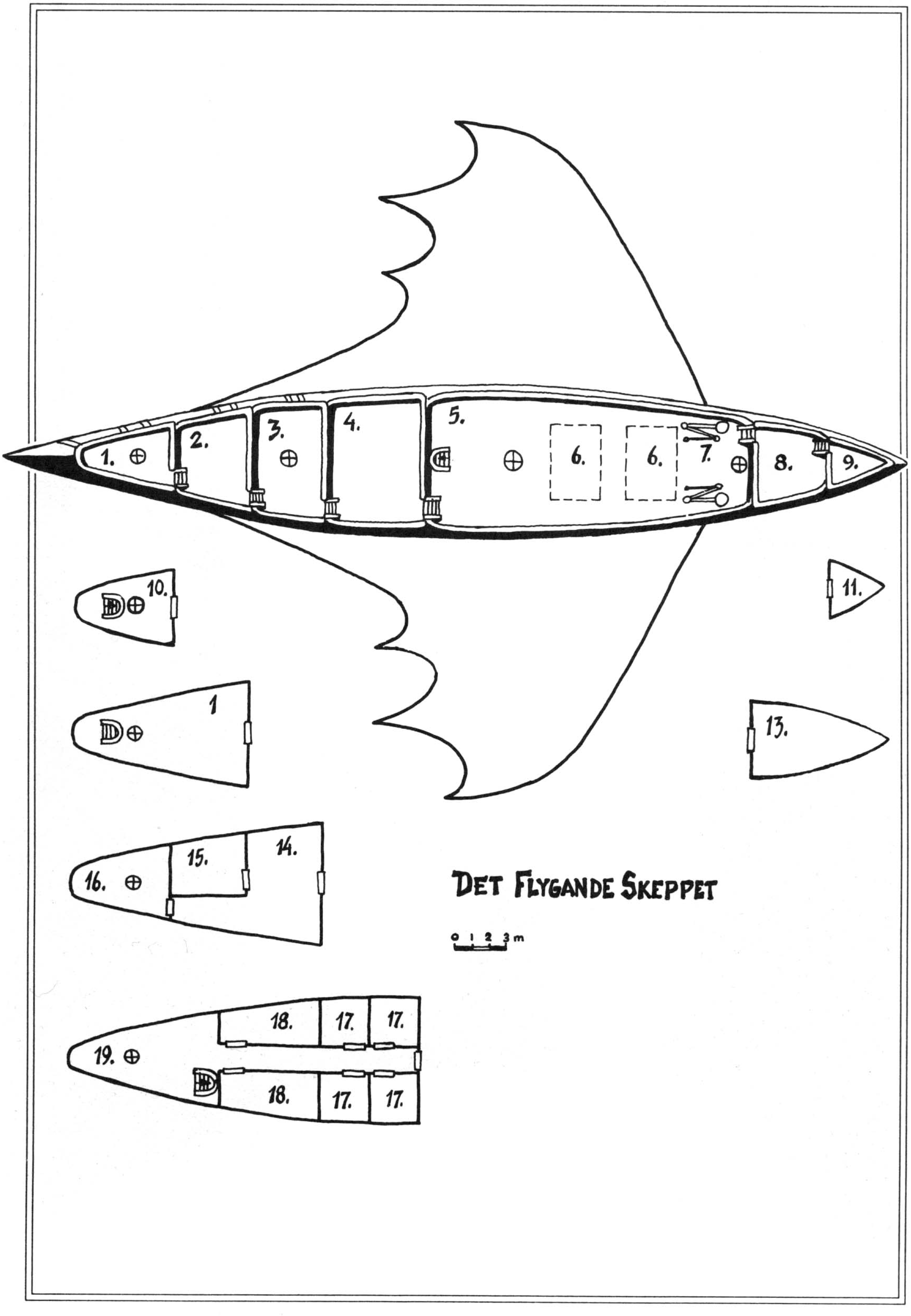
Bottenvåning

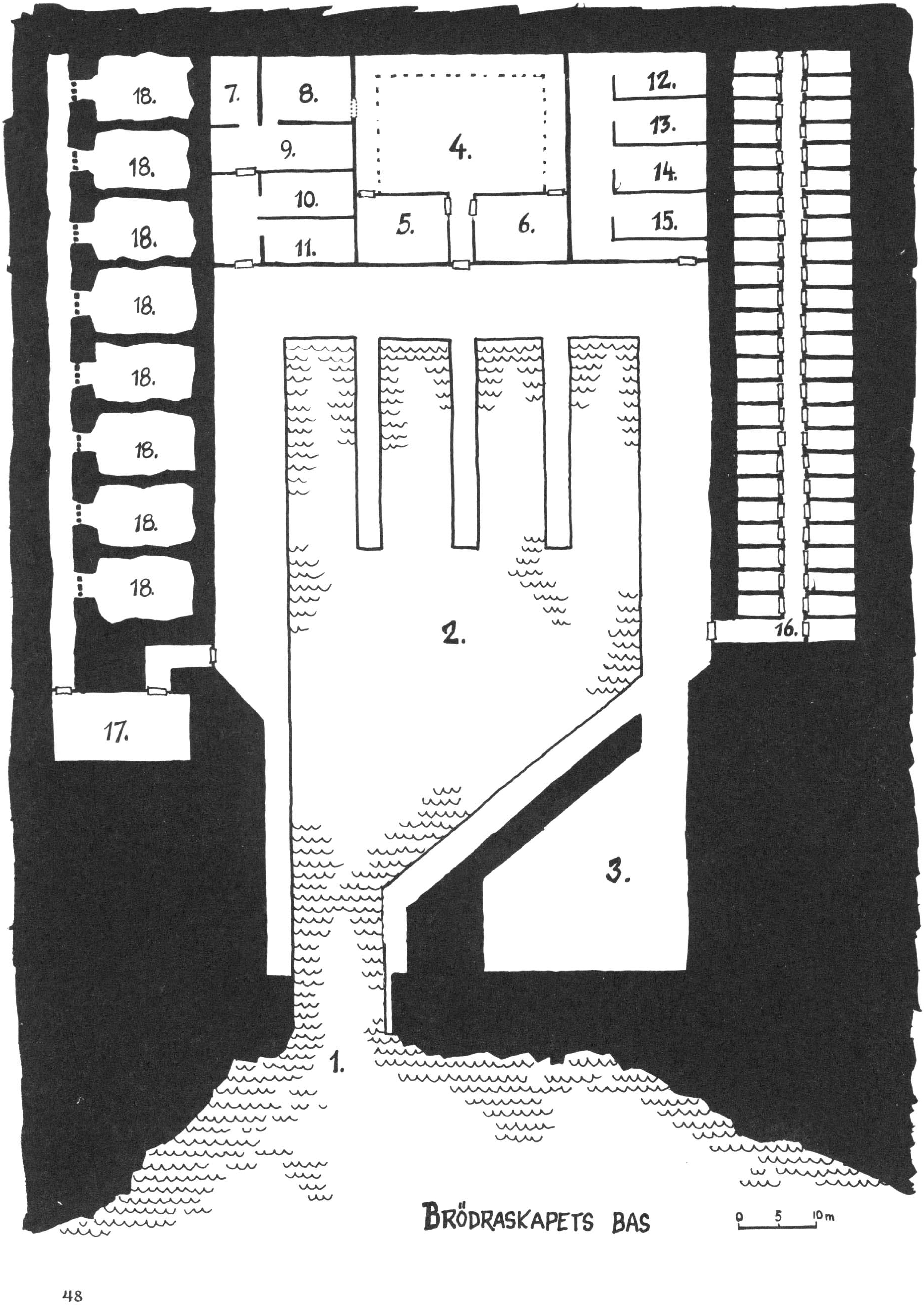


ÖVRE VÅNING

Di Mercios Lagerbyggnad




1.
2.
3.
4.
5.
6.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
1
13.
14.
15.
16.
17.
17.
17.
17.
18.
18.
19.
Det Flygande Skeppet
0 1 2 3m



18.
18.
18.
18.
18.
18.
18.
18.
7.
8.
9.
10.
11.
4.
5.
6.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
2.
3.
1.
BRÖDRASKAPETS BAS
0 5 10m

Äventyrsspel presenterar Härskarserien

Den sydländska ögruppen Pandarealia är en välmående nation väster om Ereb. Pandarerna handlar med länderna kring västra Kopparhavet och är kända för sitt stora sjökunnande.

Rollpersonerna hyrs för att skydda det pandariska handelshuset DiMercio della Suvaria som har drabbats hårt av sabotage och trakasserier från sina konkurrenter.

Deras lager har brunnit. Deras skepp har antastats av pirater. Deras sändebud har hotats till livet.

HANDELSFURSTEN är den spännande första delen i en trilogi som utspelar sig bland pirater, köpmänoch hänsynslösa lönnmördare i de varma farvattnen väster om Ereb Altor.

OBS! Detta är inte ett spel i sig. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONER för att kunna använda denna modul.

ÄVENTYRSSPEL®

001-0120